

2 CD
Juego + demos
ENTRA EN JUEGO
ENERO 2004
Nº36
GAMELIVE PC
JUEGO COMPLETO
DE REGALO
CONFLICT ZONE
La guerra de mañana
50 APUESTAS DE FUTURO
Lo mejor de 2004
DEMOS
Need for Speed: Underground
Broken Sword: El sueño del dragón
Combat Mission: Afrika Korps
Virtual Skipper 3
Championship Manager: Temporada 03/04
y todos los parches, extras, utilidades...
ANALIZAMOS
IMPERIVM II
Veni, vidi...
SPELLFORCE
Magia en tiempo real
Nº 36 ENERO 2004 • 4,95 EUROS
8 424094 001477 00036
THE WESTERNER
España monta a caballo
TRUCOS
Caballeros de la Antigua República · Patrician III · Broken Sword: El sueño del dragón · Railroad Tycoon 3 · Gun Metal
Need for Speed: Underground · El Templo del Mal Elemental · NHL 2004 · Lords of Everquest · Pro Evolution Soccer 3...

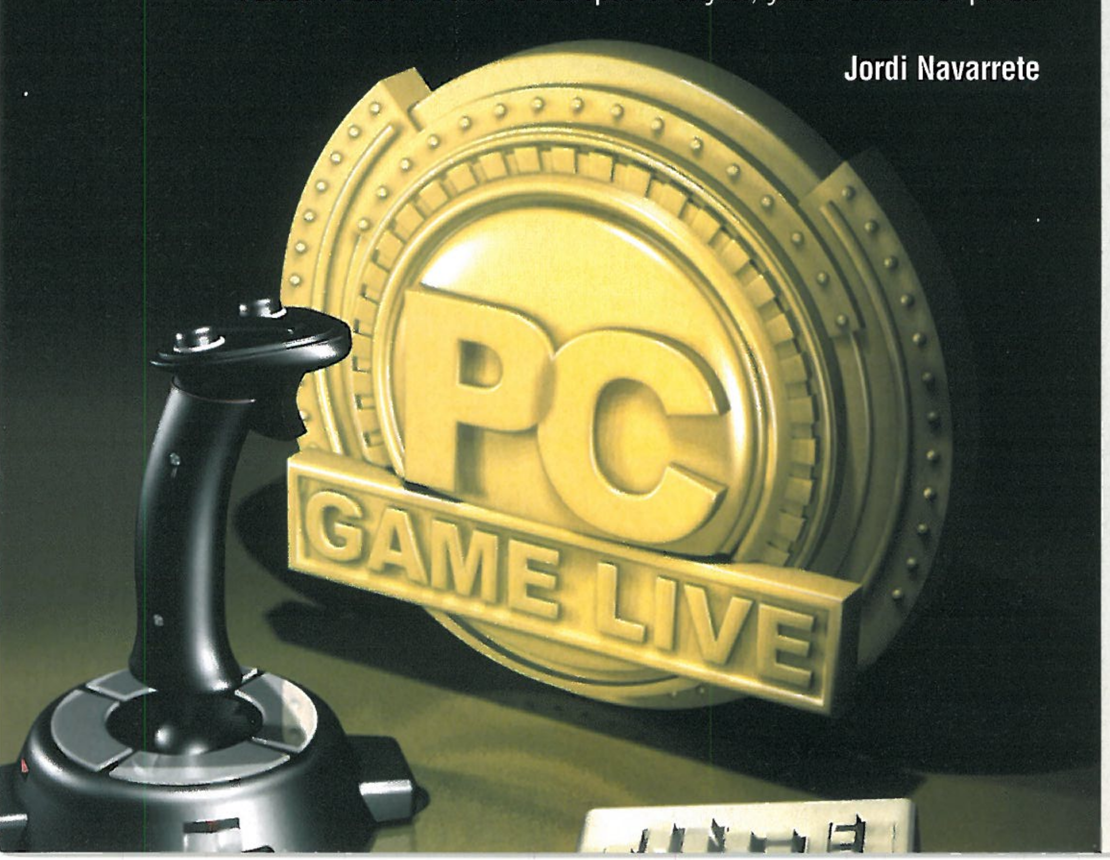


Por un puñado de euros
sólo 29,95 €
Sólo un hombre puede evitar que el ganadero William Starek expulse a los granjeros de sus tierras, y ese hombre se llama Fillmore, Fenimore Fillmore. En esta apasionante Aventura Gráfica deberás poner a prueba tu puntería y utilizar objetos tan variados como cartuchos de dinamita, maceteros o calcetines sudados para acabar con los malos... y de paso llevarte a la chica.
Tecnología PICTuRE:
Hasta 150.000 polígonos en pantalla.
PRODUCTO MedPi 2003 PREMIOS PREMIADO
Mejor Software de Juegos para PC
Texto y Voces en castellano.
Ya a la venta
BIG SALOON
REVISTRONIC
7+
www.pegi.info

UN AÑO, DOCE DESEOS

Cuando leas estas líneas, ya habremos cambiado el 3 por el 4 y subido un peldaño más en la escalera del nuevo milenio. Llega la hora de expresar en voz alta nuestros deseos para el año que entra. En *Game Live*, hemos hecho examen de la poca conciencia que nos queda para pensar doce cosas (una por mes) que nos gustaría que ocurriesen este 2004. Allá vamos. Uno: que bajen los precios de los juegos. No drásticamente, que la piratería no deja margen para tanto, pero sí un poco. Lo suficiente para que se vendan más copias. Dos: que las compañías cuiden un poco más el producto que llevan a las tiendas. Estamos hartos de juegos sin optimizar, editados con prisa. Tres: que se reduzca la piratería, que tanto daño hace al sector. Cuatro: que *Doom III*, *Half-Life 2* o *Deus Ex: Invisible Wars* salgan cuanto antes y pongan el listón de la excelencia un par de centímetros más arriba. Cinco: que cunda el ejemplo de *The Westerner* y las compañías españolas nos sorprendan con una nueva hornada de software de lujo. Seis: que se recuperen géneros como las carreras o el rol, que no parecen pasar un buen momento. Siete: que las conversiones de juegos de consolas sean eso, conversiones, y no trasplantes apresurados de una plataforma a otra. Ocho: un poco de apoyo institucional para la industria local de desarrollo de juegos. Nueve: sorpresas, muchas sorpresas, juegos con los que no contamos ahora pero nos seducirán mañana. Diez: que los juegos on line empiecen a llegar a nuestro país con cierta regularidad. Once: un aumento de sueldo, que no nos vendría nada mal. Y doce: que sigas ahí, porque esta revista sólo tiene sentido si tú la lees. El día que te vayas, ya no valdrá la pena.

Jordi Navarrete





C/ Álava, 140 – 7ª Planta
08018 Barcelona - España
Telf: 932 418 100 · Fax: 934 144 534
gamelive@ixo.es
Depósito legal: B-43.754.2000

Editor
Franc Machado

Jefe de redacción
Jordi Navarrete
j.navarrete@ixo.es

Coordinador de edición
Miquel Echarri
m.echarri@ixo.es

Redacción
Sergi Sánchez, Joan Font, Oriol Garcia, Sandra Sol y Javier Moncayo

Asesor externo
Stéphane Kauffmann

Colaboradores
E. Artigas, G. Carmona, J.J. Cid, A. Guerra, M.A. González, A. Jiménez, G. Masnou, X. Pita, J. Ripoll, D. Valverde y N. Vico

Desarrollo CD-ROM
Sergi Hernández
s.hernandez@ixo.es

Jefe de producción
Guillermo Escudero

Diseño y Maquetación
Martín Sánchez

Departamento de fotomecánica
Jéssica Cabana y Carolina Rodríguez

Publicidad
Roger Roca
r.roca@ixo.es
publicidad.gamelive@ixo.es

Delegación Madrid
C/ Moreto, 5, bajo int.
28014 – Madrid
Tel.: 91 360 12 72
Fax: 91 360 12 73

Suscripciones
suscripciones@ixo.es

Impresión
Giesa-Rotographik- Tel: 934 150 799

Distribución España
Dispaña- Tel: 914 179 530
Depósito legal: 29722- 99

Importadores para América
ARGENTINA: York Agency S.A.
MÉXICO: Pernas y Cía. S.A. de C.V.
VENEZUELA: Bloque Editorial de Armas

GAMELIVE es una marca comercial de IXO Publishing Ibérica, filial del grupo IXO Publishing.

Gerente
Christophe Bonicel

Precio para España: 4,95 € · Precio para Portugal: 4,95 €
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 5,10 €
31/01/2004 - Printed in Spain

DIFUSIÓN CONTROLADA POR



publishing
ixo

CONTENIDOS ENERO 2004



COSECHA 2004
50 apuestas de futuro

32

Doom III, *Deus Ex: Invisible War*, *Half-Life 2*... Cualquiera de los 50 títulos que te presentamos puede convertirse en el mejor amigo de tu PC. Son las estrellas de la próxima promoción, los juegos que harán historia en el recién estrenado 2004.

Fenimore Fillmore THE WESTERNER



56

El oeste era un desmadre. Los malvados terratenientes campaban a sus anchas y no había aventura, ni humor, ni nada. Menos mal que llegó Fenimore, con sus cartucheras cargadas de imaginación y risa de la buena.



IMPERIVM II
La conquista de Hispania

62

Cruza los Alpes a lomos de un paquidermo resfriado, desembarca en Sicilia, plántate a las puertas de Roma. O asedia Numancia, cruza el Ebro, desembarca en África y destruye Cartago. Tú eliges.

CHAMPIONSHIP MANAGER:
Temporada 03/04

66



Llega la hora de convertir al Leganés en campeón de Europa. Nada que no se resuelve con un par de fichajes de relumbrón, muchas horas de juego y una extraordinaria atención al detalle.

CARTA BLANCA

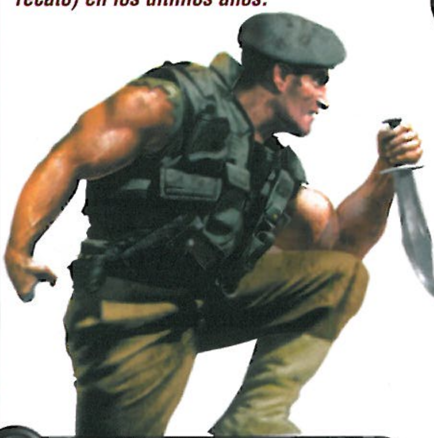


El tema estrella de este mes **ha sido**, sin duda, **las opciones de idioma** en los juegos. **Hay opiniones para todos** los gustos, **desde el** anglófilo irredento que **no soporta que sus juegos hablen español** al que descarta todo aquello que no entiende o el que pide traducciones al catalán.

Todo por *Commandos*

Quisiera dar mi opinión sobre los videojuegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial. Soy un fanático de este tipo de productos, hasta diría que un adicto. Me encantan títulos como *Medal of Honor* o *Battlefield 1942*, pero pienso que el juego de este tipo por excelencia es *Commandos* (toda la saga). Quisiera hacerle un homenaje, si me lo permitís, en este espacio de Carta Blanca, ya que creo que la aparición de títulos recientes como los que citaba ha motivado que en mi entorno (foros, amigos aficionados a los juegos) se menosprecie el que es el mejor título de estas características.
Edu Acerete (e-mail)

Homenajeado queda. Está bien apostar por la producción patria, sobre todo cuando es de este nivel. Muy pocos juegos pueden presumir de haber inventado casi de la nada una fórmula que mucho otros se han encargado de adaptar (incluso plagiar sin recato) en los últimos años.



Estrategia a mares

Os escribo para hacer una evaluación de *Patrician III: Imperio de los mares*. Me he comprado este juego debido a la campaña publicitaria que ha ocasionado. Mi opinión es que es uno de los mejores juegos que tengo y su relación calidad precio resulta más que razonable. Con él puedes pasar horas y horas y no aburrirte, aunque en



ocasiones su dificultad se incrementa drásticamente, ya que el dinero escasea mucho al principio. También quiero preguntaros (si habéis jugado) cómo puedo conseguir dinero fácil.
Ricardo Sánchez

Aún no se han hecho públicos códigos para este juego, pero puedes consultar los consejos que publicamos a partir de la página 114. En lo que respecta a tu valoración del juego... pues eso, que estamos de acuerdo, que está muy bien.

¿Por qué no en catalán?



Os escribo porque muchos ya estamos indignados por la falta de opciones lingüísticas variadas en los juegos que se editan. Los DVD incluyen una opción en el idioma catalán, y lo mismo puede decirse del cine, los libros, los menús de Windows... En cambio, el único juego de PC en catalán es *Barça Manager*, si se traducen del inglés, se hace sólo al español. ¿Es que sería tan difícil hacer una actualización o parche para que, por ejemplo, el boina verde de *Commandos* hablara catalán? Estoy indignado y no soy el único: ¿por qué no se publican juegos en catalán?
Gil Sanz Fernández (e-mail)

Pues es bastante sencillo: porque no sale rentable. Después de todo, los usuarios potenciales que hablen catalán también hablarán castellano, así que las compañías tienen pocos argumentos que justifiquen una inversión adicional en la localización del juego. Aun así, estás en tu derecho a indignarte si jugar los juegos en tu idioma es para ti una prioridad absoluta. Está difícil el tema, pero ya sabes que la demanda crea la oferta: si hubiese manifestaciones masivas en demanda de traducciones de juegos al catalán, el euskera o el gallego, otro gallo cantaría.

El español de Max

Cuando acabé *Max Payne 2* en su versión en inglés, me compré el juego original en español. Empecé a jugarlo en esta versión y la diferencia con el original me pareció ABISMAL. No había oído un doblaje tan malo en años. Voces cansinas, sin pasión ni sentimiento, totalmente monocordes. Nada tienen que ver con las del *Max Payne 2* en inglés, que son profesionales, interpretadas. Que desilusión comprobar cómo la sugerente y sensual voz de Mona Sax se queda en nada.
Supongo que la calidad del doblaje dependerá de la distribuidora. Mientras el doblaje de los *Monkey Island* me pareció razonablemente bueno, el de *Max Payne 2* no lo es. Por eso, para este caso en particular, recomiendo a todos que se lo instalen en inglés, porque la diferencia vale la pena. El juego se vive de forma diferente.
Ramón Gutiérrez (Sevilla)

¿Veis como casi nunca llueve a gusto de todos? A ti te parece un desastre el doblaje de Max Payne 2 y otro lector afirma en estas mismas páginas que es de los pocos que se salvan. Fijaos si es espinoso el tema de las opciones idiomáticas que ni siquiera existe un mínimo principio de acuerdo entre lo que es un buen doblaje y lo que es una chapuza.





TAL VEZ EN DVD...

Todos recordamos aquella película de terror cuyo doblaje tantas carcajadas provocó: *El resplandor*. No se trataba de que el texto estuviera mal traducido, sino de que las voces elegidas para el doblaje al castellano eran verdaderamente patéticas.
Los ejemplos de este mismo problema en el mundo del videojuego se cuentan por docenas. Aunque en ocasiones hay doblajes excepcionales, como los de *Max Payne* o *The Longest Journey*, también los hay realmente horrendos, capaces de provocar intensos dolores de cabeza y cabreos varios. Por ejemplo el de *El señor de los Anillos: La Comunidad del Anillo*, que estaba mal traducido y peor doblado.
¿Cuál es la solución? ¿Dos versiones de cada juego? ¿Que todo el mundo aprenda inglés? ¿Que todo el mundo sufra las en ocasiones pésimas localizaciones de los videojuegos?
En mi opinión, la solución pasa por la comercialización de los videojuegos en DVD. Hoy en día, resulta casi absurdo pensar en un ordenador dotado de una tarjeta gráfica de última generación, un procesador Pentium 4 y 512 MB de RAM sin un lector de DVD. Una vez se acepte el DVD como soporte para videojuegos, quedaría espacio de sobra para incluir la banda sonora en uno, dos o diez idiomas. Los costes para las distribuidoras serían prácticamente idénticos (a fin de cuentas, las localizaciones habría que hacerlas de todas formas), y de esta forma se fabrica una sola versión en DVD para todos lo países, con la flexibilidad que da eso.
Marc Rodríguez (e-mail)

La tuya es una idea sugerente. El salto al formato DVD es cuestión de tiempo, y no sólo por el cada vez más candente (a juzgar por lo que preocupa a nuestros lectores) tema del idioma. Pero no creemos que las distribuidoras estén muy por la labor. Pese a lo que piensas, el coste de producción de los DVD es más del doble que el de los CD-ROM. Además, hoy por hoy, muchos clientes potenciales todavía no disponen de DVD.

¿Por qué no?

Soy un niño de 12 años. Juego con juegos de violencia y no me vuelvo loco, cojo un cuchillo y le meto cuatro puñaladas al primer bicho que pase como se hace en estos juegos, porque sé que no debo. Además, porque a tres imbéciles se les ocurra matar a su familia con una katana estilo *Final Fantasy*, no somos todos iguales. No tenemos por qué fastidiarnos todos. Se supone que podemos jugar a lo que nos dé la gana.
Rodrigo Cabezón

Pues no, no se supone. Las restricciones de edad no sólo afectan a los videojuegos, también hay cine para adultos, televisión para adultos o revistas para adultos. Eso sí, son tus padres los que deben velar (por tu bien, no lo dudes) por ti, así que ellos deben valorar si los puedes jugar o no.

Regalo italiano



Quiero felicitaros por la revista, pero voy a ponerle un par de pegas:
1. En el contenido del CD deberíais poner una pequeña descripción de los parches que aparecen, para así saber lo que va a mejorar del juego.
2. Desde la revista de agosto de 2002 no habéis regalado un solo juego de conducción, y supongo que no seré el único que sea un amante de los juegos de conducción y que se haya dado cuenta.
3. Por último, querría pediros un regalito de Navidad, en referencia a lo antes escrito. Os agradecería muchísimo que regalaseis en la revista siguiente un clásico de la conducción, *The Italian Job*, ya que nunca lo pude conseguir y me gustaría divertirme un poco con él.
Juan José Álvarez (e-mail)

Si no damos detalles concretos sobre los parches, suele deberse a la falta de espacio. Pero tendremos en cuenta tu petición. En cuanto a juegos de carreras, has pasado por alto Ford Racing, que regalamos en el número de octubre. No dudaremos en regalar el próximo que sea reciente y de calidad y se ponga a tiro. The Italian Job sería una opción, pero no ahora, lo sentimos.

Debut en la Red

Soy un jugón poco habituado a juegos on line, pero me gustaría adentrarme en este terreno tan inusual para mí. El juego que más me interesa es *Star Wars: Galaxies*, pero necesito saber qué hace falta para jugar a este título (aparte del juego, el ordenador y el módem). Si necesito algo más, ¿dónde puedo encontrarlo? Otra cosa, ¿me podéis recomendar unas tarjetas graficas de calidad media-superior y precio asequible?
José Manuel Menéndez (e-mail)

Tus deseos son órdenes: dirígete a la página 124, donde te espera la respuesta a todas tus preguntas. Bueno, menos la de la tarjeta, ésa te la contestamos aquí: puedes optar por una Radeon 9600 con 128 MB de RAM, que te costará alrededor de 150 euros (la Powercolor ATI 9600 Pro vale 157 euros). Sin embargo, no es el mejor momento para invertir en tarjetas; espera un poco, los precios no tardarán en bajar.



De consola no, gracias

No acabo de comprender (ni creo que lo haga) a los que demandan con tanta ansia la conversión a PC de juegos de consola... Que nadie se engañe, es muy fácil que un juego parezca espectacular con resoluciones de salida para televisión y texturas cuya pobreza no se nota. Luego pasan a PC y quedan al aire sus vergüenzas, como ocurre con *Halo*, que es

más burdo que un cuenco de nabos, anda justo de polígonos y funciona "a pedales". Si ya tiraba mal en la consola, ¿qué podía esperarse?
Para colmo, la segunda entrega de *Deus Ex* (buque insignia de los juegos de PC) viene con las mismas. Tras su reciclado para compatibilizarlo con Xbox, va mal, se ve mal e incluye una interfaz para tarados. O algo cambia, o hasta la demo he llegado.
Rubén R. Nielpha (e-mail)

Si la de Halo no te parece una conversión a PC más que digna, apaga y vámonos. Nosotros creemos que se adapta estupendamente al nuevo hardware. Sólo es de lamentar (y mucho) que no se haya optimizado bien para equipos de gama media. Tal vez por eso se ralentiza en el tuyo. En cuanto a Deus Ex: Invisible Wars, no creemos que la demo haga justicia al juego. Guardemos las conclusiones definitivas y las frases lapidarias para el producto final.



Localiza, que algo queda

No soy el primero que saca el tema, pero voy a indagar algo más sobre el asunto de las localizaciones en castellano. Para empezar, me sitúo en el reducido grupo de usuarios que saben inglés y prefieren los doblajes originales por no soportar los nacionales. Me gustaría que no fuese así, pero qué le vamos a hacer. Resulta descorazonador escuchar, en un juego del realismo de *Splinter Cell*, a enemigos chinos hablando con la ele ("no lo encuentlo. Lo he peldido") y a rusos con la erre ("camarrrradas, disparrradle»). Pero eso sí, todos ellos con la misma voz sean del país que sean, sin ni siquiera cambiar de registro tonal. Igual de terrible es escuchar la carrasposa voz forzada de LeChuck en los últimos *Monkey Island* (nada que ver con la voz en inglés) o la desgana de todo el reparto de *Max Payne*. Además, en muchas ocasiones, al jugar a un juego en castellano, me asalta una curiosa sensación de déjà vu. La voz de algunos personajes me suena extrañamente familiar. Luego recapacito y caigo en la cuenta de que es cierto: la mitad de los enemigos de los juegos tienen la voz de George Stobbart (el protagonista de *Broken Sword*), y la otra mitad la de McGyver. Pensadlo bien. Seguro que habéis tenido una sensación parecida al escuchar al protagonista de *Mafia*, a los guardias de *Half-Life* o la voz en off del jugador en *SWAT 3*.
Lo peor de todo es que ya nos hemos



acostumbrado. Cuando vemos un doblaje como el de *Grim Fandango* nos parece la revolución, pero pensadlo fríamente: ese mismo doblaje, en una película, nos resultaría lamentable (¿habéis visto *El resplandor*?).
Creo que sería fantástico que surgiese una empresa especializada en la localización de videojuegos al castellano. Que estuviesen familiarizados con la terminología básica y que testeasen tanto traducciones como doblajes.
Abel Oroz (e-mail)

Hombre, sí hay estudios de doblaje más o menos especializados en videojuegos. Aunque puede que sea cierto que el nivel medio de las localizaciones es bajo, justo es destacar el trabajo bien hecho de compañías como FX Interactive, una editora que cuida mucho su producto en todos los aspectos.

Entra en la celda

Me hace mucha gracia ver día tras día que la gente viene al ciber a jugar a *Star Wars: Galaxies* y a los cinco minutos ya están diciendo: "Yo a esto no juego, está todo en inglés". Si queréis una alternativa, ¿por qué no probáis con un juego on line que está en nuestro idioma y no le va muy a la zaga, aunque los gráficos sean otra cosa? Se trata de *La prisión*, que el 6 de junio inauguró su nuevo sistema de servidores. En la página oficial (www.prisonserver.com) te informan de

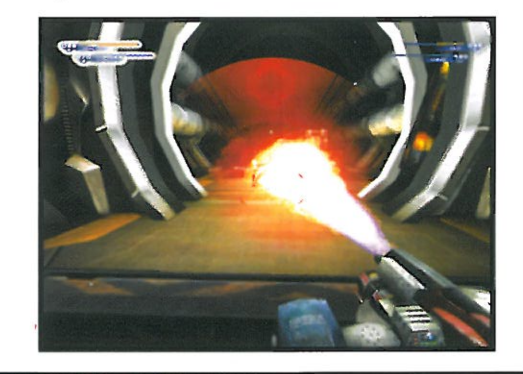


cómo conseguir una copia del juego o cómo crearte una cuenta, y están disponibles las novedades y actualizaciones. A su vez, la página del clan Los yonkies (www.losyonkies.com) ofrece información sobre cómo mejorar tu personaje. Además, *La prisión* es más barato que *Galaxies*.
Fernando López Gutiérrez (e-mail)

No creemos que el idioma sea una cuestión determinante en este caso, ya que el español es lengua de uso muy común en algunos de los servidores de Galaxies. Aun así, bien está que se destaque que las alternativas existen, que Internet es un universo paralelo muy amplio donde caben jugadores de todo tipo.

Linux también juega

Ya hace tiempo que decidí cambiar de sistema operativo. Estaba harto de los continuos "pantallazos" azules de Windows. Así es como descubrí Linux, un SO con el que puedo hacer gratis casi todo lo que hago con Windows. El único problema que he encontrado con Linux es a la hora de jugar. Ésa es la única razón por la cual todavía conservo una copia de Windows en un segundo disco duro. Pocas son las compañías que se preocupan de hacer sus juegos compatibles también con Linux, pero las que lo hacen son aquellas que realizan grades títulos. Algunos juegos, como los *Unreal*, los *Quake*, *Nerverwinter Nights* o *Return to Castle Wolfestein* ofrecen soporte nativo para Linux, y eso es un gesto que todos los usuarios de Linux agradecemos.



De momento, pocos son los juegos que pueden funcionar en Linux sin necesidad de ningún emulador. Ya existe un software llamado Winex que permite que muchos (no todos) funcionen. Gracias a él, juegos como *Warcraft III* o *Diablo II* funcionan a la perfección. Me gustaría que indicaseis en los análisis si éstos son compatibles con Linux, ya que sería de ayuda a los lectores que queremos jugar en este sistema.
Oriol Sánchez (e-mail)

Nuestras fichas no incluyen toda la información técnica disponible sobre el juego, sino sólo aquella que consideramos imprescindible. Es simplemente una cuestión de espacio, que preferimos dedicar al juego en sí. Pero no te sientas discriminado: no indicamos la compatibilidad con Linux, pero tampoco si es compatible con todos los SO de Windows. De todas formas, estudiaremos el tema.

Es que no podemos...



Nosotros los jugadores, los que nos tenemos que rascar el bolsillo para jugar a esa maravilla que dicen que acaba de salir, somos los primeros perjudicados con los precios de los videojuegos. No me extraña que la gente recurra a "vías alternativas» para obtenerlos. Navarrete tiene toda la razón en su editorial *Navidades económicas*. Pero uno de los dos bandos es el que tiene que dar el primer paso hacia la reconciliación, y me parece que no son los piratas, sino las compañías. Que prueben a bajar precios de juegos que no destacaron mucho pero son innovadores. Tal vez si funciona y éstos venden más, caerán de la burra y bajarán también los precios de las obras maestras. Otra cosa: ¿dónde están esos juegos que, como *Half-Life*, tenían un guión impresionante? Parece que ahora sólo importan los gráficos, porque el último juego narrativo de calidad que he visto ha sido *Call of Duty*, otra maravilla a precio desorbitado.
Pablo Fernández (e-mail)

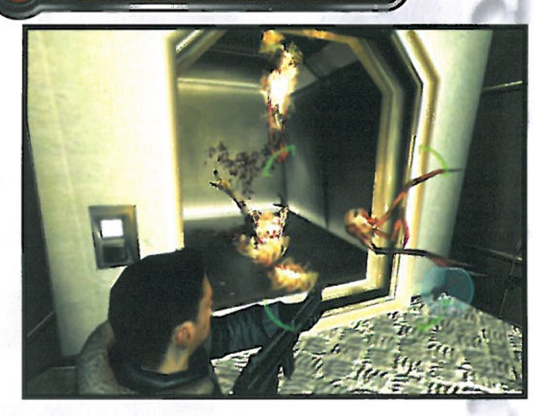
Camarada, ni se te ocurra decir que Navarrete tiene razón EN NADA. ¿No ves que es el jefe y los elogios hacen que se le suban los humos y se ponga insufrible? Tú dale caña: después de todo, lo que decía en el editorial que citas es una perfecta obviedad. No hacen falta nueve carreras y un master en dirección de empresas (sí, Navarrete tiene todo eso y más) para llegar a la conclusión de que el precio de los juegos podría bajar al menos un poco.

Sólo en español

Yo, como mucha gente, me compré la edición coleccionista de *Warcraft III*, que como ya sabréis, está en inglés. Pues bien, el caso es que, cuando se publicó la expansión, me fui derecho a la tienda a comprarla, ya que el juego me tenía enganchado debido a su gran jugabilidad y sus posibilidades. Cuál fue mi estupor al llegar a la tienda y recibir la noticia de que dicha expansión no se editaba en España en su versión inglesa. La razón que me dieron fue que no salía rentable. Y yo me pregunto: si se han vendido casi el mismo número de ejemplares de la edición en inglés que los que se han vendido en castellano, ¿cómo no va a salir rentable? Os escribo esto, aparte de para quejarme, para ver si me podríais decir cómo conseguirla. Por último, deseo expresar a las distribuidoras mi queja y espero que no pasen en el futuro cosas como ésta.
Javier Díaz. Ferrol (A Coruña)

No hay problema, date un paseo virtual por www.ebgames.com y podrás comprar esa versión original que tanto anhelas. Eso sí, prepárate para pagar gastos de envío. No serán desproporcionados, pero es un inconveniente a añadir.

Bendito retraso



Yo debo ser algo retrasado (y a mucha honra), pero lo cierto es que para mí no existen los juegos caros. Me explico: yo tiro de información y de paciencia, me informo de qué juegos valen la pena y me los compro cuando cuestan menos de 30 euros. No pago más, es una cuestión de principios. Hace unos días, compré *The Thing* por 6 euros, y el pack que incluye *Syberia* y *Amerzone* por 20. Se trata de buen software, pero de 2002. Tal vez voy algo retrasado, pero vale la pena.
José R. Zaragoza

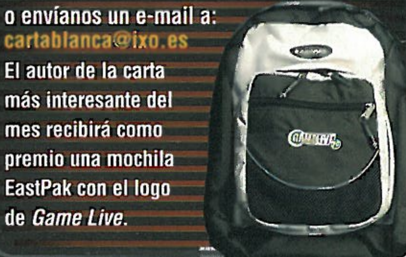
Más claro, agua. Para que luego llegue el piratilla de turno diciendo que el software recién editado es artículo de primera necesidad, que sin él no respira, y que es legítimo obtenerlo como sea si no te lo puedes pagar. Lo dicho, todo puede argumentarse, pero algunos argumentos son más sólidos que otros.

Si quieres que sirvamos de altavoz a tus puntos de vista, dudas, quejas o exabruptos, no te cortes y escribe a :

CARTA BLANCA
Game Live
C/ Álava, 140 - 7º
08018 Barcelona

o envíanos un e-mail a:
cartablanca@ixo.es

El autor de la carta más interesante del mes recibirá como premio una mochila EastPak con el logo de *Game Live*.



RED DE CARRETERAS

Colin McRae Rally 04

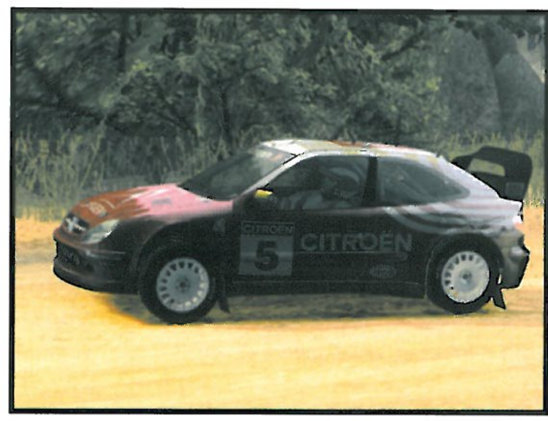
CARRERAS

Marzo será el banderín de salida para un clásico de las pistas que ya va por la cuarta etapa. El radiante *Colin McRae Rally 04*, de Codemasters, aportará finalmente una de las novedades más esperadas de la serie, el modo multijugador con varios ordenadores. Ya sea a través de una red local o por el vasto mundo de Internet, los aspirantes a Carlos Sainz tendrán la oportunidad de gastar neumáticos en ocho competiciones internacionales que van desde Japón a Estados Unidos pasando por España. Esta entrega contará también con cuatro pruebas superespeciales en las que sólo los elegidos tendrán opciones.

Además, el número de coches disponibles también ha crecido. Ahora no sólo contarás con los modelos de antaño, como el Citroën Xsara o el Subaru Impreza, sino que también se ha añadido una colección de coches clásicos para que pruebes todas las combinaciones posibles. Y también de combinaciones va otra de las novedades de este *Colin*, los tests de piezas especiales. Estos tests te permitirán probar ciertas piezas de automóvil en retos específicos. Si superas los retos, podrás incorporar la pieza a tu vehículo de competición, con lo que tendrás mayores posibilidades de victoria.

Otra gran variación tiene que ver con el sistema de control, que por primera vez elimina los estabilizadores que facilitaban considerablemente los giros del coche. De este modo, el juego entra en una dinámica mucho más realista y, evidentemente, mucho más dura. En esta dirección apunta también el nuevo modo Campeonato Experto.

Pensado para los jugadores más veteranos, esta Madre de Todos los Campeonatos te pondrá en una situación de lo más realista. Con una vista interior del vehículo, cambios de marcha manuales y un sistema de colisiones más detallado que nunca, ya sólo faltará el barro salpicándote la cara para sentirte como un profesional. De todas maneras, *Colin McRae Rally 04* contará con dos modos de dificultad para que los pilotos noveles no se asusten. Esta primavera podrás demostrar en qué liga corres tú.



Ya sabes, se trata de correr más que nadie.



Este par de señores deberían llegar en primavera.

EL ASESINO ES EL MAYORDOMO

CSI: Dark Motives

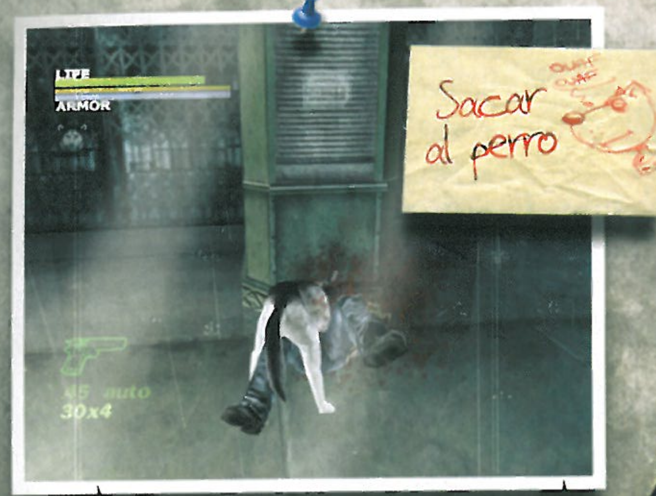
AVENTURAS

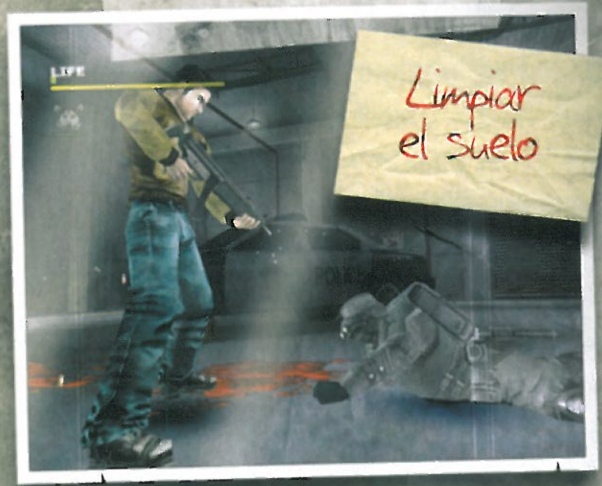


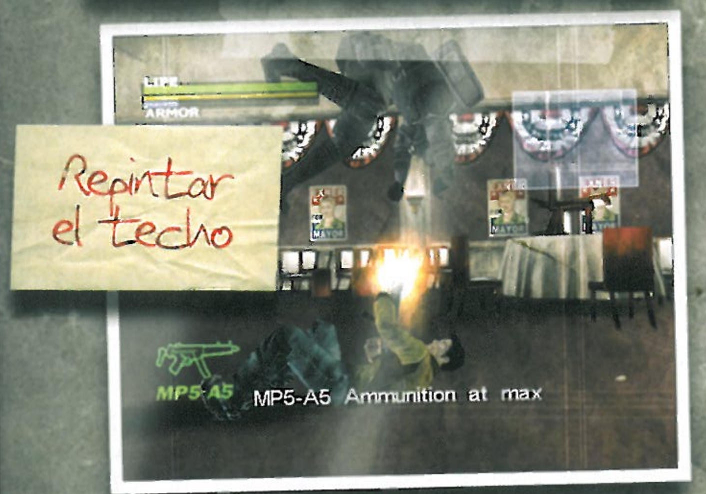
Grissom y familia volverán dentro de unos meses a nuestros ordenadores. El equipo de criminólogos más famoso de la tele tendrá nueva entrega en compatibles, *CSI: Dark Motives*. Siguiendo en la línea de su antecesor, esta aventura en primera persona te obligará a examinar la escena del crimen, interrogar a sospechosos y utilizar todos los gadgets a tu alcance para decidir si el asesino es ése o aquél. No se conoce ningún otro detalle acerca de esta segunda entrega. Únicamente, que debería estar listo esta primavera.

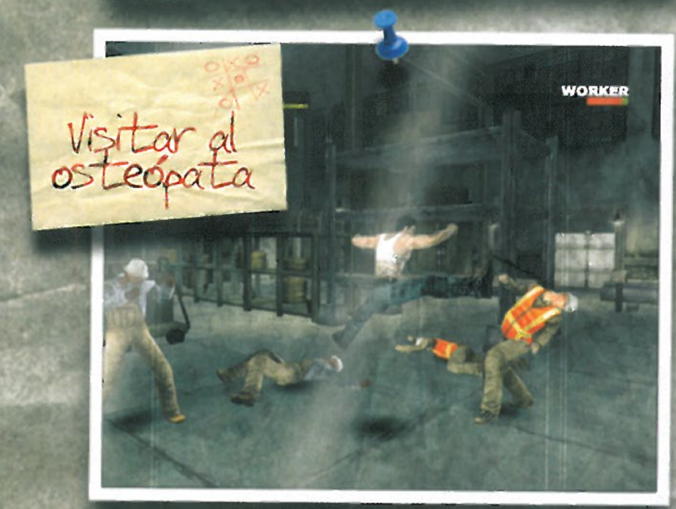


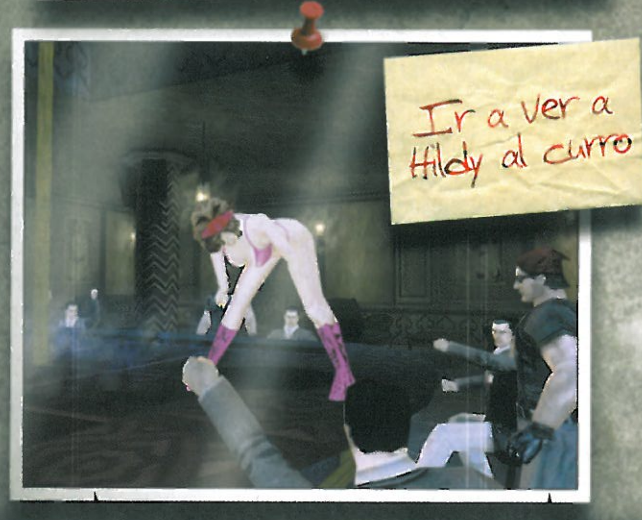
AGENDA del día













ERRADICA LAS AMENAZAS CON RAPIDEZ Y ELEGANCIA EN UNA PRODUCCIÓN GENIAL, BASADA EN LAS PELÍCULAS DE ACCIÓN AL ESTILO HONG KONG

- MANEJA A TU COMPAÑERO CANINO EN LA SOMBRA PARA QUE ATAQUE A LOS ENEMIGOS, RECUPERE ARMAS Y DESCUBRA EXPLOSIVOS.
- CAUSA DAÑOS DEVASTADORES CON UN INMENSO ARSENAL DE PODEROSO FUEGO.
- MENGUA LAS LÍNEAS ENEMIGAS GRACIAS A LAS HABILIDADES DE SALTO DEL ESTRATÉGICO "SLOW-MOTION".







namco

LSP

HIP





16+
www.pegi.info





¿De qué nacionalidad es la compañía desarrolladora de *The Westerner*?

- ☐ Finlandesa (game1 al 5099 para participar mediante SMS)
- ☐ Española (game2 al 5099 para participar mediante SMS)

NOMBRE: ____________________

____

DOMICILIO: ____________________

POBLACIÓN: ____________________

C.P.: ____________________

PROVINCIA: ____________________

TELÉFONO: ____________________

Rellena este cupón en mayúsculas y envíalo a:
GAME LIVE - IXO PUBLISHING IBÉRICA
C/ ÁLAVA, 140 – 7ª PLANTA
08018 BARCELONA

- El sorteo se celebrará el 10 de febrero. Puedes consultar los nombres de los ganadores en el número de marzo de la revista.
- Sólo optarán al premio las cartas y SMS con la respuesta correcta.
- El premio no es canjeable por dinero.
- La participación en este concurso implica la aceptación de todas sus bases.

PARA PARTICIPAR POR CARTA

- La carta con el cupón de respuesta deberá recibirse en las oficinas de IXO Publishing Ibérica antes del 5 de febrero e indicar "Concurso The Westerner" en una esquina del sobre.

PARA PARTICIPAR MEDIANTE SMS

- Envía un SMS al 5099 con la palabra game1 si piensas que la respuesta correcta es "Finlandesa" o game2 si crees que es "Española". La fecha límite para participar será el 31 de enero. Precio SMS: 0,90 + 16% IVA. Válido para todos los móviles y compañías.

La participación en esta promoción implica la aceptación de estas bases. El ganador consiente automáticamente, al aceptar el premio, en la utilización por parte de IXO PUBLISHING IBÉRICA, S.L., de su imagen y nombre en cualquier tipo de publicidad, promoción, publicación o cualquier otro medio de la naturaleza que sea, sin derecho a compensación alguna, sin limitación de territorio y durante la vigencia de la promoción y hasta 10 años de su finalización, con fines comerciales o informativos, siempre que éstos estén relacionados con la promoción a la que se hace referencia. En caso de ser menor de 18 años se precisa el consentimiento de los padres o tutores y/o titular del teléfono para el uso del servicio.

Gestión de mensajes:
MD MARKETING & MEDIOS, S.L
C/ Nobel, 5 - 1ª Planta, Edificio Boudere III, PISA
41927 Mairena del Aljarafe (Sevilla)
Tel.: +34-954.18.73.10 · Fax: +34-954.18.73.04

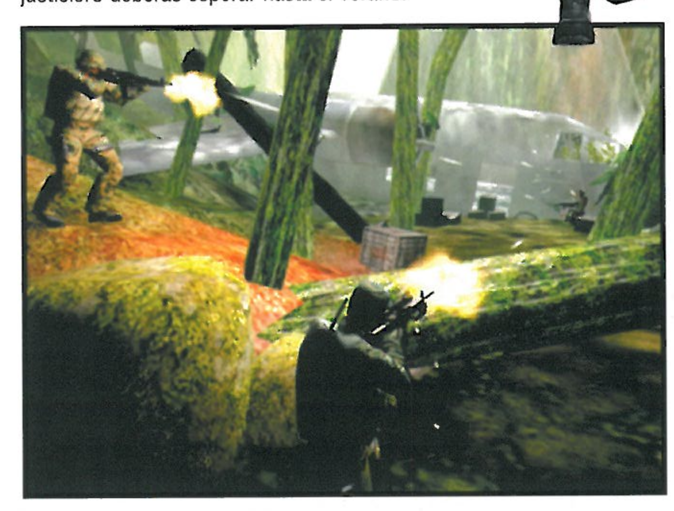
Empresa editora de la publicación:
IXO PUBLISHING IBÉRICA S.L.
C/ Álava, 140 - 7ª Planta
08018 Barcelona
Tel.: +34-93 241 81 00 · Fax: +34-93 414 45 34

DÓNDE ESTÁN LAS BOMBAS, MATARILE, RILE, RILE...

Shadow Ops: Red Mercury

ACCIÓN

Mientras los americanos se sigan preocupando tanto por el terrorismo global y tan poco por la legalidad internacional, seguirá habiendo juegos. O así lo ven los chicos de Zombie Studios, que anuncian otro juego con rescate de rehenes y desactivación de bombas por todo el mundo. *Shadow Ops: Red Mercury* se situará en un futuro cercano. En él formarás parte de un equipo de élite que ya es todo un habitual de nuestros ordenadores, los Delta Force.
Tu misión consistirá en recuperar una sustancia conocida como Red Mercury, un potente acelerador nuclear que permitiría crear dispositivos nucleares de reducidísimas dimensiones y, por tanto, muy fáciles de ocultar. Con esta premisa, no es de extrañar que en tu misión salvadora tengas que moverte de un lado para otro en busca de la sustancia de marras. Rusia, Filipinas o Bosnia serán algunos de los puntos calientes donde deberás darle al gatillo para salvar la democracia.
La versión mejorada del motor Unreal que se utilizará ofrecerá, en palabras de sus creadores, "los gráficos más detallados e intensos que se hayan creado jamás". En todo caso, una de las mejoras más destacables serán los personajes, que contarán con unas animaciones faciales y corporales mucho más detalladas realizadas mediante la captura de movimientos de verdaderos soldados.
El juego contará con un total de 20 misiones, en las que intervendrán también algunos miembros de las fuerzas especiales de otros países, como Francia o Alemania. La variedad armamentística también quiere ser otra de las bazas del título, con más de 20 artilugios para matar que reproducirán armamento actual usado por las susodichas fuerzas especiales. Eso sí, para repartir plomo justiciero deberás esperar hasta el verano.



ESTA CHOCOLATINA ESTÁ DE MUERTE

WhiteDay

AVENTURAS



Adolescente enamorado se infiltra en una escuela a altas horas de la noche para devolverle el diario a su novia y, ya puestos, regalarle una caja de chocolatinas. Hasta aquí, todo bien. Pero las cosas se tuercen cuando, tras entrar en la escuela, observas al conserje cometiendo un brutal asesinato con bate de béisbol incluido. Y esto eran las buenas noticias. Las malas son que no dispones de ningún arma.
De esta forma, se abre una aventura de terror y supervivencia en primera persona en la que fantasmas, locos homicidas y chocolatinas se mezclan para ofrecer un cóctel escalofriante con aires manga. Desarrollado por los estudios coreanos de Sonnori, esta prometedora mezcla de terror y cacao todavía no tiene distribuidor confirmado para nuestras tierras.



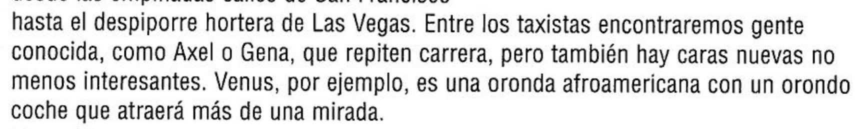
Cuidado, hay algo colgando del techo. Y no es una lámpara.

LOS LOCOS DEL BANDERÍN

CARRERAS

Crazy Taxi 3

El único juego de taxis que se recuerda tenía más que cantado su regreso tras el éxito de la anterior entrega. Eso sí, *Crazy Taxi 3* vendrá más loco que nunca. Gran parte de culpa la tendrán los entornos, que serán aún más disparatados que en el título original: desde las empinadas calles de San Francisco hasta el despiporre hortera de Las Vegas. Entre los taxistas encontraremos gente conocida, como Axel o Gena, que repiten carrera, pero también hay caras nuevas no menos interesantes. Venus, por ejemplo, es una oronda afroamericana con un orondo coche que atraerá más de una mirada.



Mención aparte merecen los potenciales clientes, que esta vez podrán ir en grupo y seguirán la delirante estética del juego. Bandas de música, equipos de fútbol americano o culturistas en pose pueden entrar en tu coche y pedirte que les dejes a cada uno en un sitio distinto. Además *Crazy Taxi 3* vendrá con varios minijuegos en los que no te despegarás del volante.





¿QUIÉN ME CUBRE?

kill.switch

ACCIÓN



El planteamiento de los juegos de acción hasta ahora no podía ser más sencillo: acertar y no ser acertado. *kill.switch* pretende aportar su granito de arena al género añadiendo otro elemento: la cobertura. Y no es que sea el primer juego que permite cubrirse en un tiroteo, es que convierte esta habilidad en la quintaesencia del juego. De este modo, podrás parapetarte tras cualquier objeto del entorno y hacer buen uso de él asomándote tranquilamente para pulirte a los enemigos que no sean tan precavidos. En el juego eres un agente especial con gran afición por las armas que deberá ir a sitios como Oriente Medio y Corea del Norte a pegar unos tiros.

A LA CARRERA

AÚN MÁS CIVILIZADOS



¿Quién nos iba a decir que después del 3 viene el 4? Asombro, emoción y gran revuelo al enterarnos de que ya está en marcha un *Civilization IV*. Apenas se sabe nada de él, pero nos jugamos media pierna y parte de la otra a que tocará desarrollar tecnologías para acabar dominando el mundo. En breve, más.

BALAS SOBRE RUEDAS



¡Otra sorpresa! Un juego que también tendrá su secuela será *Mafia*, que ya está siendo desarrollada por el mismo equipo del juego original, Illusion Softworks. De nuevo escasean los detalles, pero esta vez nos jugamos un brazo y parte del otro a que la cosa irá de gángsteres y acción al volante.

...Y VAN TROPECIENTOS



Adivina adivinanza qué juego tiene previsto Electronic Arts en el que saldrán elfos, hobbits y un anillo. Efectivamente, la editora no abandona su exitosa licencia y ya prepara otro juego de la saga de *El Señor de los Anillos* además de *The Battle for Middle-Earth*. Por si acaso, esta vez nos jugaremos los lóbulos a que la cosa irá de tortas en la Tierra Media.

AÑOS DE GUERRA



Y si te decimos que Sunflowers tiene previsto un título con el nombrecito de *Anno*, ¿qué te apuestas tú? Pues fallaste, porque precisamente acaban de anunciar *Anno War* y, como su nombre indica, dejará a un lado la gestión y se centrará en las batallas al por mayor. Pero aún faltan dos años para que vea la luz.



...sé maléfico

"...no existe en la actualidad ningún juego como éste. Realmente es novedoso: ...un todo coherente y ambicioso." Game Live

"Una combinación espléndida de Warcraft III y Dungeon Siege." PC Games

"...variedad, espectáculo, calidad y una poderosa jugabilidad: ...promete convertirse en un juego imprescindible." Micromania

"El apartado gráfico es realmente espectacular. ...un juego diferente que apunta alto." Meristation

"...rol y estrategia en la proporción correcta: ...nivel de detalle y diseño sobresalientes" Terra

SpellForce
The Order of Dawn







Mejor Juego PC
en Games Convention 2003, Leipzig



Mención especial en E3 por PC Games y Gamestar
categoría juego de estrategia

TOTALMENTE EN CASTELLANO



















CONCURSO

BASADO EN HECHOS HISTÓRICOS

IMPERIVM II

LA CONQVISTA DE HISPANIA

Te espera un banquete de estrategia de esos que piden siesta y bicarbonato. Si participas en este concurso, puedes hacerte con una de las 25 copias de *Imperivm II* que sorteamos. Aníbal y Escipión te esperan con sus ejércitos firmes y listos para pasar revista.

ROMA
CANNAE
NVMANTIA
SALMANTICA
OBILA
TARRACO
SAGVNTVM
CARTHAGO NOVA
GADES
CARTAGO
ZAMA
PANORMVS
MESSANA
SIRACVSA

CUPÓN DE RESPUESTA

¿Qué general cartaginés cruza los Alpes en *Imperivm II*?

☐ Escipión ☐ Aníbal ☐ Montgomery

NOMBRE: ....

DOMICILIO: ....

POBLACIÓN: .... C.P.: ....

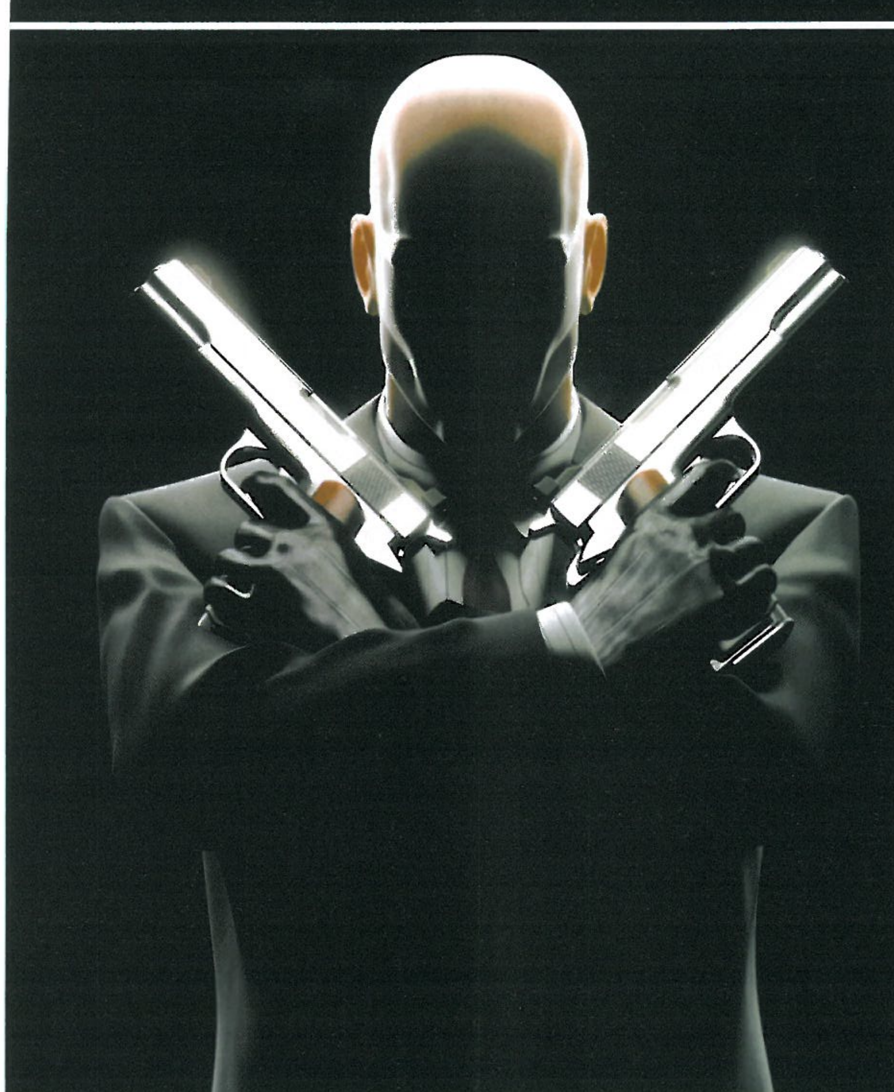
PROVINCIA: .... TELÉFONO: ....

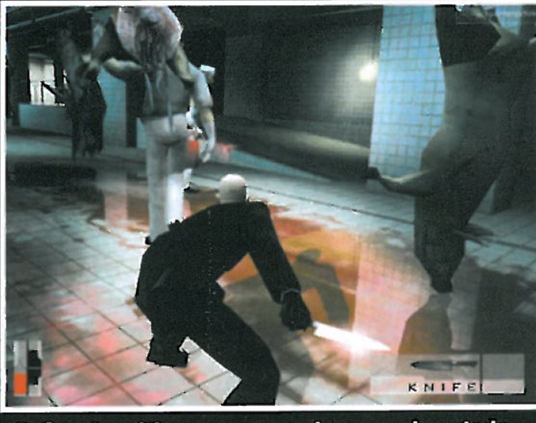
Rellena este cupón en mayúsculas y envíalo a:
GAME LIVE
IXO PUBLISHING IBÉRICA
C/ ÁLAVA, 140 – 7ª PLANTA
08018 BARCELONA



BASES DEL CONCURSO

- Para concursar, la carta con el cupón de respuesta deberá recibirse en las oficinas de IXO Publishing Ibérica antes del 5 de febrero e indicar "Concurso Imperivm II" en una esquina del sobre.
- El sorteo se celebrará el 10 de febrero. Puedes consultar los nombres de los ganadores en el número de marzo de la revista.
- Sólo optarán al premio las cartas con la respuesta correcta.
- El premio no es canjeable por dinero.
- La participación en este concurso implica la aceptación de todas sus bases.





¿Qué mejor sitio para un asesino experimentado que un matadero?



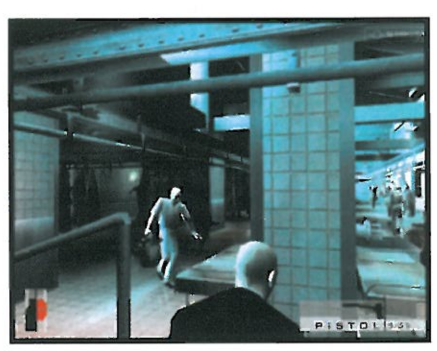
Este señor no parece que vaya a despellejar a un cerdo. O tal vez sí.

TODO POR LA PASTA

Hitman: Contracts

ACCIÓN

Uno de los personajes más despiadados que han caminado por nuestros PC empieza ya a asomar su reluciente calva. El número 47 de IO Interactive ultima los preparativos para aterrizar esta primavera con la mala leche que le caracteriza y con más ganas si cabe de despachar a quien sea. No por nada, una de las novedades de este *Hitman: Contracts* será que el susodicho asesino numérico tendrá nuevas opciones para desarmar a sus enemigos y endilgarles una ración de su propia medicina. Sin duda, una opción que le irá de perlas para la primera misión, ya que el muchacho empezará solo, desvalido y con algún que otro balazo en las calles de París, la Ciudad de las Luces. Eso sí, si sale vivito de su primer encontronazo con la muerte, los malos ya pueden irse preparando, porque esta tercera entrega promete armas con una mayor potencia de fuego y más instrumentos de lucha cuerpo a cuerpo.



En el aspecto técnico, la tercera entrega del asesino mercenario vendrá con un nuevo motor que permitirá, entre otras mejoras, representar a más personajes en pantalla. El motor, una versión remozada del de *Freedom Fighters*, permitirá también una notable mejora en los detalles del entorno, que promete ser más inmersivo que nunca. De hecho, el director general de IO Interactive, Janos Flösser, afirma que "*Hitman: Contracts* mostrará una nueva faceta de la serie". Y añade que "será un juego épico, mucho más inquietante, aunque tan entretenido como siempre". Asimismo, los desarrolladores aseguran que se está trabajando en un nuevo sistema de control y que la curva de aprendizaje será más gradual, de forma que el juego no se limite sólo a los veteranos de las anteriores entregas. En todo caso, tú mismo ya puedes ir juzgando a partir de estas imágenes si el agente 47 merece ser contratado o no.



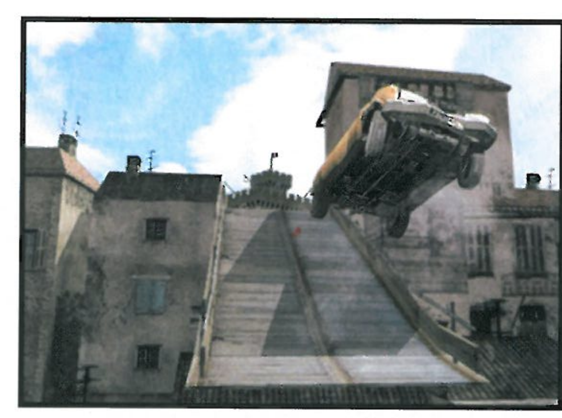


VUELVEN LOS 70

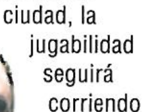
Driv3r

CARRERAS

Lo último que sabíamos de Tanner y sus cochecitos es que no acudirían a tiempo a su cita y que posiblemente tendríamos que esperar hasta bien entrado 2004 para verle. Confirmada esta noticia, empiezan a llover las primeras capturas y detalles. Aunque ya sabíamos que el protagonista podrá bajarse del buga y andar por la ciudad, la jugabilidad seguirá corriendo sobre neumáticos, con más de 70 vehículos a tu disposición. Y conste que decimos vehículos en el sentido más amplio, porque este *Driv3r* te permitirá conducir coches, motos y camionetas. El argumento girará de nuevo en torno a Tanner y sus manías por acabar con lo malos uniéndose a ellos. Esta vez se tratará de infiltrarse en una banda de ladrones de coches para desmantelarla, algo que conlleva ciertos riesgos y muchas persecuciones. Y encima, por estrechas callejuelas como las de Niza o Estambul. Martin Edmonson, director de desarrollo de Reflective Interactions, asegura que se han inspirado en "las clásicas películas de persecuciones de los 70, como *Bullit* o *French Connection*, ya que las actuales no están a la altura".



Ideal para revisar los bajos de un coche.

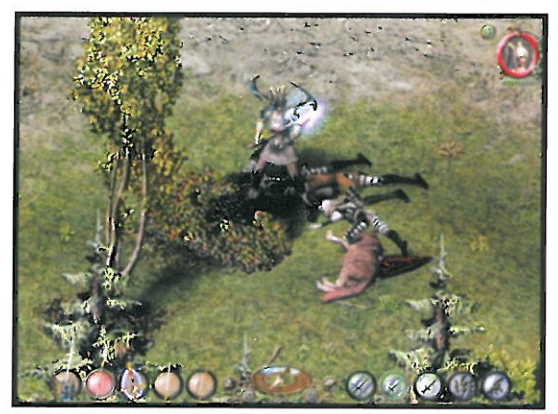


CADA UNO A LO SUYO

Sacred

ROL

Ascaron (*Patrician III* y *Tortuga*) lleva su tiempo trabajando en un nuevo juego de rol y acción que intentará ir más allá de las convenciones del género. Para empezar, el arranque ya es atípico: podrás elegir entre seis personajes que van desde lo más clásico (un elfo del bosque especializado en el tiro al arco) a lo más bizarro (un ángel místico o una vampiresa). Pero lo interesante es que cada uno de los personajes empieza la aventura desde lugares distintos y con historias distintas. Luego, tocará moverse por un inmenso reino compuesto por 16 regiones en el que deberás combatir, ya sea con armas o con hechizos.



La sombra de *Diablo* sigue alargándose...

A LA CARRERA

DESASTRE NUCLEAR



Fallout 3 ha sido cancelado. Y eso no es lo peor: junto con la cancelación se anunciaba también el cierre de uno de los equipos más prestigiosos en el campo del rol, Black Isle Studios. Al parecer, los problemas financieros y legales de la compañía matriz, Interplay, han acabado por determinar el cierre de los creadores de *Planescape Torment* y la saga *Icewind Dale*.

ME DIJERON QUE HABÍAS MUERTO...



Uno que viene es *Imperium Galactica III*, un juego de estrategia espacial que había sido cancelado el verano pasado y que ahora tendrá una segunda oportunidad de la mano de HD Interactive. El juego gira alrededor de una invasión alienígena y el consiguiente llamamiento a la resistencia de los supervivientes.

TECNOLOGÍA VÍRICA

La secuela de un pequeño clásico de las aventuras, *Traitors Gate*, se infiltra con paso firme. Aupado por la tecnología Gamebryo, empleada en juegos como *Freedom Force* o *Dark Age of Camelot*, este *Traitor's Gate II: Cypher* te mandará a resolver puzzles sigilosamente para acabar con un peligroso virus informático.



...Y TECNOLOGÍA MANUAL

El próximo *Race Driver 2* permitirá pilotar joyas del automovilismo como el Aston Martin DB9. Este coche, presentado en sociedad muy recientemente, tiene tanta tecnología en sus venas que son necesarias 200 horas de trabajos manuales en la producción de cada coche. Donde los robots no llegan...





MISIONES AL POR MAYOR

SIMULACIÓN

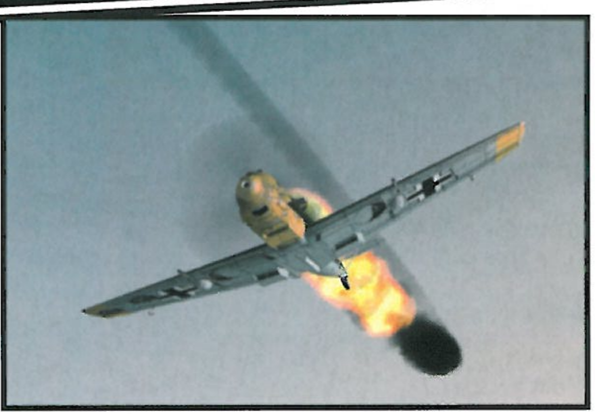
IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles. Combat Over Europe



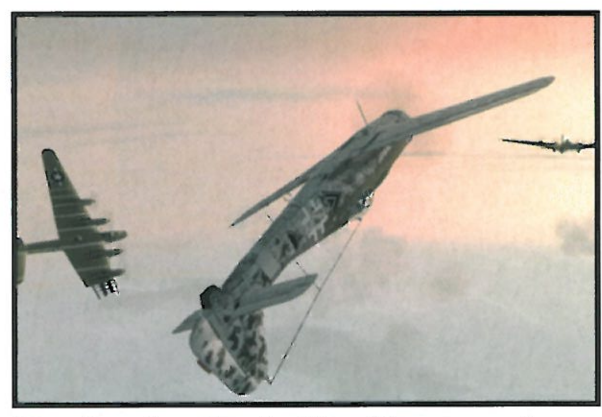
Oleg Maddox ha dado otra alegría a sus seguidores con el anuncio de una nueva expansión para *IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles. Combat Over Europe* volverá a traer la lucha aérea sobre los cielos de la vieja Europa, con un surtido de misiones que podría durar perfectamente hasta final de año, ya que entre las ocho campañas distintas suman más de 400 misiones. Eso sí, esta vez la batalla se aleja considerablemente del frío invierno ruso, porque cinco de estas ocho campañas corresponden a la Luftwaffe y las otras tres a la RAF y la USAAF. Gracias a ello, ahora podrás participar en batallas como la invasión de Polonia a los mandos de un Stuka o pilotar un P-51 para escoltar a un escuadrón de fortalezas volantes.

Además de esta avalancha de misiones para el modo individual, *Combat Over Europe* también incluirá varias misiones cooperativas, como el desembarco de Normandía o la famosa Batalla de Inglaterra.

Otra de las novedades de la expansión es la inclusión de varios circuitos de pruebas para que demuestres tu capacidad con algunas bestias difíciles de domar, como el reactor alemán Me 262. Y todo esto acompañado de extensa documentación en forma de vídeos, manuales y libros de instrucciones para que los fanáticos del vuelo más realista se olviden de todo lo demás.



"Frau Schultz, le escribo para comunicarle que su marido Otto, en bravo cumplimiento del deber..."



Con esta captura, Coco tendría problemas para saber dónde están "arriba" y "abajo".

¡A CONCURSAAR! Victoria

ESTRATEGIA

Friendware ha tenido una brillante iniciativa para seguir promocionando *Victoria* después de su reciente lanzamiento. Se trata simplemente de hacer algo que cada vez viene siendo más habitual entre los aficionados a la estrategia: redactar un informe de partida y colgarlo en el foro oficial del juego (http://www.europa-universalis.com/forum/forumdisplay.php?f=214). Los dos mejores informes, elegidos a partir de una votación entre los propios usuarios del foro, recibirán como premio una tarjeta Sound Blaster 4.1 Digital, así como unos altavoces Creative Inspire 2.1 2400 y una webcam.



Este informe de partida, más conocido por sus siglas en inglés AAR (After Action Report), no es más que un relato más o menos novelado de una de las partidas que hayas jugado, describiendo los acontecimientos más significativos. Ya sabes, si te sientes con ganas de escribir y contar tus batallitas imperiales, tienes de tiempo hasta el 1 de marzo.



GUARDIANES DEL SILENCIO

Silent Storm: Sentinels

ESTRATEGIA



Por mucho que el juego sea por turnos, no significa que no haya acción.



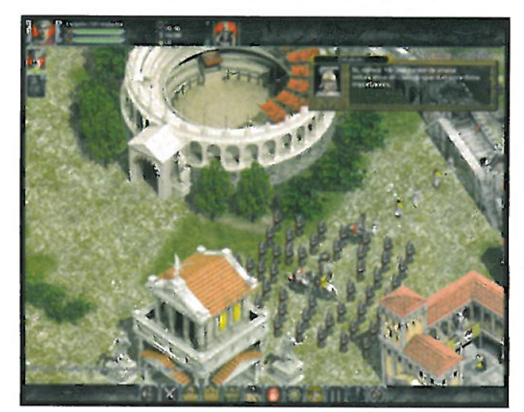
A Nival Interactive le ha gustado esto de los turnos y ya prepara una segunda ración. *Silent Storm: Sentinels* es el título provisional de la expansión en la que está trabajando. El juego, a nuestro entender uno de los mejores títulos de estrategia que pisaron 2003, volverá a emplear la mecánica de turnos libres que tan buen resultado dio, pero con un importante giro en la ambientación: la acción no transcurrirá durante la Segunda Guerra Mundial, sino en los años inmediatamente posteriores. Al parecer, la organización criminal que aparecía en el original, conocida como El Martillo de Tor, no está tan muerta como creíamos. Tras la guerra, ha resurgido de sus cenizas para amenazar una vez más a la humanidad entera.
De aquí que un grupo de mercenarios haya decidido organizarse en secreto para que el martillo no dé ningún golpe más. Historias aparte, esta ampliación de *Silent Storm* incluirá nuevas armas del periodo de posguerra y algún que otro factor que no las hará tan apetecibles; ahora, por ejemplo, tendrán un índice de fiabilidad que puede provocar que se estropeen o se encasquillen en determinados momentos. Además, el juego también contará con nuevos personajes, que a su vez tendrán que hacer frente a misiones que no aparecían en el título original, como Infiltración, Demolición o Asesinato.
En Nival afirman que están ajustando la complejidad del juego para que resulte asequible a cualquiera, y también se está retocando levemente la inteligencia artificial de los enemigos para que actúen de forma más eficaz y coordinada.
Aunque los estudios de desarrollo rusos llevan desde septiembre de 2003 trabajando en *Sentinels*, todavía no está claro cuándo verá la luz. Esperemos que antes de la próxima guerra.

ESTRATEGIA DIVULGATIVA

Imperivm II

ESTRATEGIA

El pasado 17 de diciembre se presentó en Madrid *Imperivm II: La Conquista de Hispania*. El acto, celebrado en la Sala de los Nobles del Museo Arqueológico Nacional, estuvo presidido por el director de dicha institución, Miguel Elvira Barba. Junto a él, Manuel Moreno y Antonio Lucena (responsable de comunicación y productor en FX respectivamente), explicaron que "el juego nació de la pasión que sentimos en FX por los videojuegos para PC y la lectura del libro *Las Guerras Púnicas*".





Por su parte, Barba reconoció ser desconocedor de los videojuegos en general, pero se mostró gratamente sorprendido por la fiel incorporación de elementos históricos a esta actividad lúdica. Refiriéndose a la utilización de armas, armaduras e indumentarias históricas, afirmó que "todo es verosímil, incluso lo que tiene que ver con los cartagineses, de los que sabemos más bien poco".



ESTRATEGIA

AMERICANOOOS, OS RECIBIMOS CON ALEGRÍAAA...

Rise of Nations: Throne and Patriots





El mejunje racial de *Rise of Nations* va a incrementarse con la entrada de varios invitados más. Estadounidenses, iroqueses, lakotas, persas y holandeses serán las principales incorporaciones que traerá la expansión *Throne and Patriots*. Algunas de estas nuevas civilizaciones podrán seguir estrategias muy distintas a las habituales. Los persas, por ejemplo, dispondrán de dos capitales en vez de una, con lo cual podrán sobrevivir aunque una de las dos sea conquistada. Además, *Throne and Patriots* vendrá con 20 unidades nuevas y nuevas maravillas del mundo, como los Jardines Colgantes o la Ciudad Prohibida. Otro de los grandes cambios en la jugabilidad serán los gobiernos, que podrán ir de una monarquía a una democracia pasando por todas las formas imaginables.

GANADORES CONCURSOS

CALL OF DUTY

Ignacio Zapata Serrano, Zaragoza - Andoni Valvez de Pérez, Portugalete (Vizcaya) - Francisco Cobo Gamero, Madrid - Alfonso Iván Ramirez Conesa, Barcelona - Brais Capelán Breogán, A Coruña - Sergio Marín Luque, Córdoba - Pablo Fernández Soreira, Vigo (Pontevedra) - Eduard Salvadó Almacellas, Sudanell (Lleida) - Roberto Muñoz Acevedo, Toledo - Angel Luís Barbero Guerras, Salamanca - Joaquín Escobar Buendía, Albacete - Víctor Ramos González, Valencia - Daniel Ruiz Brox, Villamol (León) -
Fco. Antonio Sánchez Millán, Cáceres - Gonzalo Vilela Fernández, Mieres (Asturias) - Iván Albo Basurto, Burgos - Gemma Tó Camps, Blanes (Girona) - José Eulogio Fernández Conde, Torrelavega (Cantabria) - José Fco. Valle Santos, Castuera (Badajoz) - Ángel Seisdedos Rodriguez, Alhama de Almería (Almería)

EMPIRES: LOS ALBORES DE LA ERA MODERNA

Pedro Jesús Barragán, Lahiguera (Jaén) - Francisco Hidalgo Jiménez, Sevilla - Eva Mª Gil De Arana Rodríguez, Madrid - Abel Oroz Vicente, Pamplona (Navarra) - Martín Santamaría Orleans, Barcelona - Jesús Tirado Torres, Mont-Roig Del Camp (Tarragona) - Alberto Hernández Baguena, Teruel - Aitor Calviño Casal, Santiago de Compostela (A Coruña) - Juan Fco. Carrillo Navarro, Lorca (Murcia) - Alberto Franco Vázquez, Palencia - Luis Mª De Isusi Moure, Vigo (Pontevedra) - Miguel Ángel Sánchez Moreno, Madrid - Alejandro Torres Punzano, Villena (Alicante) - Santiago Torrijos, Balaguer (Lleida) - Juan Miguel Revaliente Pérez, Hospitalet de Llobregat (Barcelona) - Leandro Aguilera Jimenez, Salt (Girona) - Daniel Alfonso Sánchez, Zamora - Antonia Castillejo Alcalá, Cártama Estación (Málaga) - Juan Pablo Revenga Saiz, Burgos - Cristian Cabrera Cabezas, Ciudad Real

A LA CARRERA

EL FÚTBOL NUNCA MUERE



Los usuarios se han puesto manos a la obra y han decidido actualizar el difunto *PC Fútbol*. La actualización, que ya puedes descargarte de http://pcfutbolmania.dragonport.net/, incluye todos los equipos y jugadores de la actual temporada, tanto de Primera como de Segunda y Segunda B.

UNREAL II SE MULTIPLICA



Unreal II sigue tirando de la Red para aumentar su esperanza de vida. Esta vez, con una descarga tan gratuita como monumental (nada menos que 274 MB) que puedes conseguir en www.unreal2.com. La actualización, conocida como *Unreal II XMP*, añade acción multijugador con batallas entre equipos y presencia de vehículos.

FUEGO AMIGO



Illusion Softworks prepara ya una expansión para su juego de acción táctica *Hidden & Dangerous 2*. Aparte de la decena de misiones que incluirá, vendrá con el modo multijugador cooperativo que los aficionados reclamaban desde hace tiempo. Pronto ofreceremos nuevos detalles.

IMPERIOS QUE RESISTEN

Todavía hay quien organiza torneos de *Age of Empires* en su variante *Conquerors*. Uno de los más recientes, celebrado el noviembre en Villablino, León, contó con más de 100 participantes, incluidos algunos de los mejores jugadores del panorama nacional e internacional. El vencedor absoluto fue el hong-konés CNS_Yanzi.





EL SONIDO DE ANTES



EL SONIDO DE AHORA

¿Buscas el accesorio más avanzado para tu videoconsola? ¿Estás harto de soportar el sonido anticuado de tu televisor? ¡Prepárate para entrar en una nueva dimensión del sonido! Con los nuevos altavoces Inspire GD580 de Creative experimentarás un genuino sonido envolvente, con unos graves potentes para tus juegos y películas en DVD. Este sistema de altavoces de 6 canales incluye decodificador Dolby Digital, DTS y ProLogic II, además de un completo mando a distancia. Olvídate de los viejos altavoces de tu TV y ¡vive el sonido real! Para más información visítanos en: **www.europe.creative.com**







LOS MÁS VENDIDOS

ESPAÑA

1. LOS SIMS: MAGIA POTAGIA
2. PATRICIAN III: IMPERIO DE LOS MARES
3. FIFA FOOTBALL 2004
4. COMMANDOS 3: DESTINATION BERLIN
5. LOS SIMS: MEGALUXE
6. CALL OF DUTY
7. IMPERIVM: EDICIÓN PREMIUM
8. GHOST RECON
9. EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: EL RETORNO DEL REY
10. LOS SIMS: SUPERSTAR

ESTADOS UNIDOS

1. LOS SIMS: MAGIA POTAGIA
2. CALL OF DUTY
3. LOS SIMS: MEGALUXE
4. CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA
5. ZOO TYCOON: COMPLETE COLLECTION
6. MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE
7. CIVILIZATION III: CONQUESTS
8. HALO: COMBAT EVOLVED
9. AGE OF MYTHOLOGY
10. FS 2004: CIEN AÑOS DE AVIACIÓN

REINO UNIDO

1. CHAMPIONSHIP MANAGER: TEMPORADA 03/04
2. LOS SIMS: MAGIA POTAGIA
3. CALL OF DUTY
4. FIFA FOOTBALL 2004
5. MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE
6. LOS SIMS: MEGALUXE
7. STAR WARS GALAXIES: AN EMPIRE DIVIDED
8. BROKEN SWORD: EL SUEÑO DEL DRAGÓN
9. LOS SIMS: SUPERSTAR
10. HALO: COMBAT EVOLVED

NOTA: Estas listas corresponden a los juegos más vendidos durante el mes de noviembre.

LA BOLSA VIRTUAL

Pocas novedades en las listas, que aún no reflejan el impacto de los últimos grandes lanzamientos de la campaña navideña. *Los Sims* siguen aferrándose a los puestos de lucro y privilegio como los mejillones a las rocas. Sólo *Patrician III* puede competir, en España, con la multimillonaria franquicia de Will Wright. Otra novedad es que el efecto *Commandos* parece diluirse un poco: el juego de Pyro ha caído del primer al cuarto puesto en este último mes. La edición económica de *Imperivm* resiste arriba, lo que hace pensar que a su secuela, *La conquista de Hispania*, le espera un más que brillante futuro comercial. En el extranjero, llama la atención lo deprisa que han bajado las ventas de *Halo: Combat Evolved*, que llegó a la cúspide en ambos mercados hace un mes pero se ha visto rápidamente desplazado por productos más recientes y más navideños.

VALORES SEGUROS

No lo dudes: estos doce juegos son lo mejor que encontrarás en el mercado hoy por hoy en cada uno de los géneros. Puedes apostar por ellos casi a ciegas.

ACCIÓN

CALL OF DUTY
Puntuación: 9/10
Precio: 49,95 €
Editor: Proein
Telf: 91 406 29 40



www.callofduty.com

El juego de acción bélica de corte realista más evolucionado.

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY
Puntuación: 9/10
Precio: 49,95 €
Editor: Virgin Play
Telf: 91 789 35 50



www.rockstargames.com/vicecity

Poder y libertad absolutos al servicio de un simulador criminal.

HALO: COMBAT EVOLVED
Puntuación: 9/10
Precio: 49,99 €
Editor: Microsoft
Telf: 91 807 99 99



www.microsoft.com/games/halo

Violencia vertiginosa al viejo estilo con una ambientación soberbia.

ESTRATEGIA

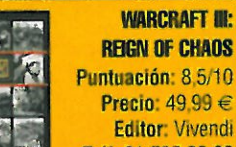
SILENT STORM
Puntuación: 9/10
Precio: 44,90 €
Editor: Nobilis Ibérica
Telf: 91 310 67 14



www.silentstorm-online.com

Un juego para los que crean en los turnos y en la profundidad.

WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS
Puntuación: 8,5/10
Precio: 49,99 €
Editor: Vivendi
Telf: 91 735 55 02



www.blizzard.com/war3

La fórmula *Warcraft* en su entrega más depurada.

EMPIRES: LOS ALBORES DE LA ERA MODERNA
Puntuación: 9/10
Precio: 49,95 €
Editor: Proein
Telf: 91 406 29 40



www.empiresrts.com

Estrategia histórica de alto nivel con un elevado dinamismo.

AVENTURAS

THE WESTERNER
Puntuación: 9
Precio: 29,95 €
Editor: Planeta deAgostini
Telf: 93 344 06 00



www.revistronic.com/games

La aventura del momento habla con acento español.

CARRERAS

NEED FOR SPEED UNDERGROUND
Puntuación: 9/10
Precio: 47,95 €
Editor: Electronic Arts
Telf: 91 567 84 61



www.needforspeed.com

Carreras clandestinas con coches tunados y velocidad al límite.

DEPORTES

PRO EVOLUTION SOCCER 3
Puntuación: 9/10
Precio: N/D
Editor: Konami
Telf: 91 515 50 60



www.konami-europe.com/pes3

Nunca antes el fútbol virtual pareció tan verosímil.

ROL

CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA
Puntuación: 9,5
Editor: Proein
Precio: 49,95 €
Telf: 91 406 29 40



www.bioware.com/games/knights_old_republic

Un mundo de posibilidades roleras con licencia galáctica.

SIMULACIÓN

IL-2 STURMOVIK: FORGOTTEN BATTLES
Puntuación: 9/10
Precio: 44,95 €
Editor: Friendware
Telf: 91 724 28 80



www.il2sturmovik.com

Un sinfín de detalles llevan este juego a la excelencia técnica.

PLATAFORMAS

RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC
Puntuación: 8/10
Precio: 29,95 €
Editor: Ubi Soft
Telf: 91 640 46 00



www.rayman3.com

Un torrente de diversión plataformera para todos los públicos.

RECIÉN SALIDOS DEL HORNO

En *Game Live* nos preocupamos por tu riqueza mental y de espíritu. También por la riqueza de tu bolsillo. Por eso te ofrecemos a continuación la lista de los juegos más interesantes que tenían prevista su llegada a las tiendas durante el mes de noviembre. Todo bien clasificadito, ordenadito y detalladito para que tengas muy claro lo que vas a comprar (o no).

ACCIÓN

AQUANOX 2: REVELATION
Puntuación: 7
Precio: 44,90 €
Editor: Nobilis Ibérica

www.aquanox-revelation.com

CHASER
Puntuación: 6,5
Precio: 44,90 €
Editor: Nobilis Ibérica


www.chasergame.com

COLD ZERO
Puntuación: 7
Precio: 19,90 €
Editor: Nobilis Ibérica


www.coldzero-game.com

FIRESTARTER
Puntuación: N/D
Precio: 29,95 €
Editor: Zeta Games


www.firestarter-game.com

GLADIATOR: SWORD OF VENGEANCE
Puntuación: 4
Precio: 39,95 €
Editor: Acclaim

www.acclaim.com/games/gladiator

TERMINATOR 3
Puntuación: N/D
Precio: 44,95 €
Editor: Atari

www.terminator3.com

TORRENTE: EL JUEGO
Puntuación: 6
Precio: 9,95 €
Editor: FX Interactive


www.fxplanet.com

AVENTURAS

BEYOND GOOD & EVIL
Puntuación: 8
Precio: 39,95 €
Editor: Ubisoft

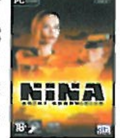

www.beyondgoodandevil.com

FENIMORE FILLMORE: THE WESTERNER
Puntuación: 9
Precio: 29,95 €
Editor: Planeta deAgostini

www.revistronic.com/games

MYST III: EXILE
Puntuación: 8,5
Precio: 9,95 €
Editor: Ubisoft

www.myst3.com

NINA: AGENT CHRONICLES
Puntuación: N/D
Precio: 29,95 €
Editor: Friendware


www.city-interactive.com/nina.html

PRINCE OF PERSIA: LAS ARENAS DEL TIEMPO
Puntuación: 9
Precio: 49,95 €
Editor: Ubisoft

www.princeofpersia.com

DEPORTES

FOOTBALL GENERATION
Puntuación: N/D
Precio: 9,95 €
Editor: FX Interactive

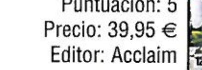

www.trecision.com

PREMIER MANAGER 2003-2004
Puntuación: N/D
Precio: 24,95 €
Editor: Virgin Play


www.zoodigitalpublishing.com

SOUL RIDE
Puntuación: N/D
Precio: 9,95 €
Editor: Friendware


www.soulride.com

URBAN FREESTYLE SOCCER
Puntuación: 5
Precio: 39,95 €
Editor: Acclaim

www.acclaim.com/games/freestylesoccer

ESTRATEGIA

COMBAT MISSION 2
Puntuación: 9
Precio: 12,95 €
Editor: CDV

www.battlefront.com

COMBAT MISSION 3: AFRIKA KORPS
Puntuación: N/D
Precio: 29,95 €
Editor: Proein


www.battlefront.com

COMMAND & CONQUER: GENERALS DELUXE EDITION
Puntuación: 7,5
Precio: 49,95 €
Editor: Electronic Arts


www.eagames.com/official/cc/generals

COSSACKS GOLD EDITION
Puntuación: 7
Precio: 12,95 €
Editor: CDV


www.cossacks.de

FALLOUT: THE ULTIMATE COLLECTION
Puntuación: 8
Precio: 17,95 €
Editor: Virgin Play


www.interplay.com/fallou

IMPERIVM II: LA CONQUISTA DE HISPANIA
Puntuación: 8
Precio: 19,95 €
Editor: FX Interactive

www.fxplanet.com

LORDS OF EVERQUEST
Puntuación: 7
Precio: 44,90 €
Editor: Ubisoft


www.lordsofeverquest.com

SPELLFORCE: THE ORDER OF DAWN
Puntuación: 8
Precio: 49,90 €
Editor: Nobilis Ibérica

www.spellforce.com

VICTORIA: UN IMPERIO BAJO EL SOL
Puntuación: 7
Precio: 39,95 €
Editor: Friendware


www.paradoxplaza.com/victoria.asp

ROL

DUNGEON SIEGE: LEGENDS OF ARANNA
Puntuación: 7
Precio: 54,99 €
Editor: Microsoft

www.dungeonsiege.com

EL TEMPLO DEL MAL ELEMENTAL
Puntuación: 8
Precio: 49,99 €
Editor: Atari

www.greyhawkgame.com

ICEWIND DALE COMPILATION
Puntuación: 6
Precio: 59,95 €
Editor: Virgin Play


http://icewind2.blackisle.com

SIMULACIÓN

HOMEPLANET
Puntuación: N/D
Precio: 19,95 €
Editor: Zeta Games

http://homeplanet.revoltgames.com

LOCK ON: AIR COMBAT SIMULATION
Puntuación: 8
Precio: 44,95 €
Editor: Ubisoft


www.lo-mac.com

SECRET WEAPONS OVER NORMANDY
Puntuación: 7
Precio: 49,95 €
Editor: Proein

www.lucasarts.com/products/normandy

NOTA: Esta lista está sujeta a los planes de lanzamiento de las compañías, por lo que puede sufrir variaciones.



JORDAN MECHNER

EL PERSA EN LA SOMBRA

Vanguardista, cinéfilo, empeñado en convertir los videojuegos en el arte de la imagen y la creación de atmósferas, Jordan **Mechner es un diseñador con voluntad de director** de cine. Un hombre con un currículum tan breve como intenso, **pura historia interactiva**.



Si Jane Jensen es la literatura hecha juego y Peter Molyneux la ética, Mechner es el cine. Pionero a la hora de aplicar al software lúdico técnicas más propias del celuloide, el padre del príncipe de Persia se confiesa obseso compulsivo del movimiento realista de personajes. Interesado en crear atmósferas y personajes perfectamente reconocibles, Mechner vuelve, con sus videojuegos, a las pautas de la narración clásica, la que está trufada de villanos, héroes y princesas.

Empezó como otros tantos: solo. Su pasión lo convirtió en solvente autodidacta capaz de manejar un par de lenguajes de programación. Tanto esfuerzo tuvo su recompensa en forma de videojuego: *Karateka*. Mechner aplicó en él sus conocimientos de cine para utilizar, por primera vez, cámaras móviles. El éxito fue rotundo: se vendieron cerca de 500.000 copias del juego.

Era la primera obra de un diseñador alejado del tópico. Porque Mechner no ha dedicado su vida a los juegos. De hecho, después de *Karateka* se dio un respiro para continuar con sus estudios y graduarse en psicología. Su siguiente incursión en el terreno del software lúdico estaba condenada a cambiar las cosas. Porque Mechner volvió con la vista puesta en el cine, y de ahí nació *Prince of Persia*. Un mito. Con él, el género de aventuras dio un gran salto en términos técnicos y conceptuales.

Su alteza real

Pero la historia se repite y Mechner vuelve a retirarse del videojuego, esta vez para asistir a un curso intensivo de producción cinematográfica. Alternó sus estudios con viajes por todo el planeta y el rodaje de un corto filmado en La Habana, *Waiting for Dark*.

Aun así, el videojuego le seguía esperando, y con él la secuela del Príncipe. La hizo. El éxito se repitió. Pero la revolución de Mechner va más allá de lo puramente estético. Por fin, se dejaba atrás la época de garaje para entrar en la de los grandes proyectos de software interactivo. Utilizando sus conocimientos de producción y dirección cinematográfica, Mechner comenzó a tratar al videojuego como lo que era: un arte que necesita poderosas inversiones y la coordinación de un extenso equipo creativo.

Se convirtió en una especie de Cecil B. De Mille. *The Last Express*, su próximo proyecto, se acercaba más a una superproducción para el cine que a la creación de un juego: cinco millones de dólares de presupuesto, un equipo con más de 40 miembros, rodaje de acciones en vivo...

Pasan los años. Nuevos proyectos cinematográficos y otra vez el príncipe persa. Esta vez, para convertir a su héroe en personaje de tres dimensiones. A pesar de lo interesante de la propuesta, *Prince of Persia 3D* supuso un fracaso en su carrera. Pero los genios tienen una extraña capacidad para salirse siempre con la suya. Y el tiempo acabó por hacer justicia. Acaba de regresar *Prince of Persia* con *Las arenas del tiempo*. El clásico ha vuelto, sí, y Mechner, encargado de escribir el guión y los diálogos del juego, está otra vez en boca de todos.

ZOOM

¿Qué ha hecho?
Karateka, saga *Prince of Persia* y *The Last Express*.

¿Qué está haciendo?
En la actualidad, no se le conocen nuevos proyectos.

¿Qué no haría nunca?
Visto su historial, hará los juegos que le apetezcan y cuando le apetezcan, ni uno más.

Pioneer *sound.vision.soul*

Sus Recuerdos

Para siempre en DVD...






GRABADORA DE DVD/CD: DVR-A06

Compartir sus experiencias memorables en DVD es más fácil de lo que usted piensa.

Todo lo que necesita es un DVD grabable de alto nivel de compatibilidad y software fácil de usar.

El DVR-Ao6 es la solución completa.

Añadir datos y finalizarlos, tanto en DVD-R y +R es súper rápido, gracias a una serie de características avanzadas. De ésta manera tendrá más tiempo para volver a vivir las experiencias de su vida donde quiera, en un PC, en un portátil o en un reproductor de DVD.

El DVR-Ao6. Crear y compartir sus propios DVD's es así de fácil.




Grabar música




Guardar datos




Presentaciones en vídeo



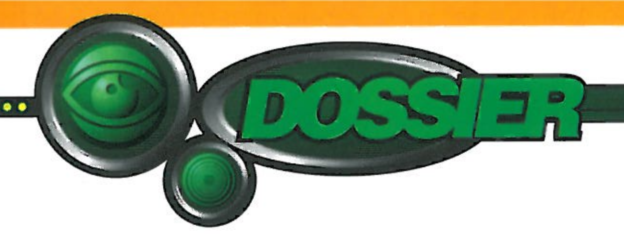
Creación de DVDs



Distribución de videomensajes

http://www.pioneer-eur.com





MUJERES VIRTUALES

Las heroínas de videojuegos evolucionan

Por X. Pita

Ellas **también juegan**. Son **las grandes heroínas**, mujeres de armas tomar o de sensualidad a flor de piel, **que se han paseado por esto del software lúdico**. Las herederas de Lara Croft han evolucionado. **La mujer virtual**, como la real, **se resiste al papel de** simple **florero**. Porque los tiempos, se quiera o no, están cambiando.



Después de su llegada, ya nada volvió a ser lo mismo. El novelista Douglas Coupland la describió como "la mujer más moderna de la Tierra". Es un icono, una leyenda. Se han escrito libros sobre ella. Incluso se han filmado películas. Y lo más curioso es que ni siquiera existe en la vida real.

"Queríamos crear un personaje principal que fuese una verdadera heroína. Ágil, inteligente". Son palabras de Toby Guard, el padre de Lara Croft. Y lo consiguieron. *Tomb Raider* nacía como respuesta a un medio, el del videojuego, que hasta el momento estaba dominado por la testosterona del héroe masculino. Por primera vez, el protagonista de una aventura virtual en la que predominaba la acción dejaba de ser un marine espacial o un machote de poderosos músculos. Una mujer se situaba bajo el foco principal. Y con todos los honores.

DAR LA TALLA

Pero tanto Lara Croft como la saga *Tomb Raider* representan una de las más curiosas paradojas en el mundo de los videojuegos. Lo que se suponía un paso en la equiparación de sexos acabó por convertirse en icono sexual para el público masculino. Lara acabó haciendo uso de eso que tan acertadamente suele llamarse "armas de mujer". Su talla de sujetador acabó siendo el más poderoso reclamo de un juego que empezó siendo vanguardia en la atribución de roles virtuales.

Lara crece en cada una de sus entregas al tiempo que aumenta su volumen pectoral. Es más, en la penúltima edición de la saga uno podía manejar a la Croft adolescente, perpetuando así, de alguna manera, el mito de la Lolita que tanto mal le hizo al doctor Humbert Humbert y tanto bien a la literatura universal.

Pero el camino estaba abierto. Las buenas ventas y toda la parafernalia comercial que se generó alrededor de la figura de la señorita Croft sirvieron para que tanto diseñadores como productores se planteasen un cambio de estrategia. La mujer llegaba al videojuego. Y lo hacía como protagonista y reclamo eficaz y poderoso.

LAS HEREDERAS DE LARA CROFT

Si uno se para a pensar en el tipo de mujeres que han protagonizado videojuegos hasta la fecha, llega a la conclusión de que puede clasificarlas en dos tipos: las guerreras y las reflexivas. Unas hacen de su agilidad y de sus habilidades en combate su cualidad más preciada, mientras que las otras tiran de neurona.

Rynn, protagonista de *Drakan*, es el perfecto ejemplo de mujer guerrera. Ella sola se enfrenta a ejércitos de perversas criaturas a los lomos de su dragón. Pero a Rynn le pasa como a Croft: su imagen se explota de la manera menos sutil. Se olvida la fuerza de su carácter para centrarse sólo en un aspecto, el sexual.


Grace, de la saga *Gabriel Knight*, es una de las pocas heroínas realmente creíbles.

Cate Archer: glamour, voz sensual y mucho carisma sesentero.

Arcanum, un juego que varía su planteamiento dependiendo del sexo del protagonista.

Incluso se han utilizado modelos de carne y hueso (muy ligeras de ropa) para publicitar el juego.

Y es que resulta muy difícil no asociar la imagen de una heroína de videojuego con su atractivo sexual. Por ejemplo, Cate Archer (protagonista de *No One Lives Forever*) no se contonea ligera de ropa como una modelo de revista erótica, pero tanto la sensualidad de su voz como su feminidad un tanto felina hacen que sea un personaje con una indiscutible carga sexual, aunque no sea explícita.

Claro que la sexualidad puede reflejarse de mil formas. Y una de ellas pasa por abandonar la rotundidad anatómica para ahondar en otros aspectos, como la delicadeza. Rinoa, heroína de *Final Fantasy VIII*, no exhibe carne, pero sí inocencia y belleza angelical.

ELLAS TAMBIÉN JUEGAN

Los géneros suelen dictar la imagen. Mientras las protagonistas de juegos de acción o de rol (como, por ejemplo, Jahiera, de *Baldur's Gate II*) se pasean por la pantalla prácticamente en paños menores, las heroínas de las aventuras gráficas ponen sobre el tapete la imagen de la mujer normal en circunstancias anormales.

Kate Walker, protagonista de *Syberia*; April Ryan, de *The Longest Journey*; Grace Nakimura, de la saga *Gabriel Knight*, o incluso Jade, de *Beyond Good and Evil*, sí parecen utilizar su presencia no tanto para estimular al hombre jugador como para abrir el abanico de posibles compradores al público femenino. Aquí no importan tanto ni la fuerza ni el aspecto físico como la inteligencia.

El enfoque de este último tipo de juegos es, digamos, más unisex. Parece que la imagen de la mujer como atractivo para el jugador masculino ha ido evolucionando a lo largo de los años. Ellas no son, o por lo menos no tanto como antes, un mero trozo de carne dispuesto a alegrarle los ojos al respetable.

LAS MÁS CARISMÁTICAS

LARA CROFT
Saga Tomb Raider
Ella es la responsable, la pionera. Sin Lara, ningún ranking estaría completo. Mito viviente e icono sexual, la señorita Croft ha llegado a eclipsar a la figura de su *padre*, Toby Gard.

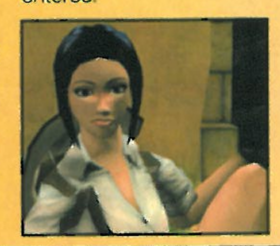
SARAH KERRIGAN
Starcraft
Una de las mujeres de videojuego psicológicamente más complejas. Con ella, Blizzard se alejó del tópico. Y de qué manera. Obviamos más comentarios para no descubrir sorpresas.

MERCEDES
Grim Fandango
Mujer fatal sin carne pero con mucho hueso, esta fémina del más allá supuso todo un hallazgo. Personaje cargado de ironía, Mercedes revisita en clave de humor los arquetipos del cine negro.



GRACE NAKIMURA
Saga Gabriel Knight
Una de las heroínas más creíbles. El mérito se debe, cómo no, a que ha sido otra mujer, Jane Jensen, la encargada de darle vida. Grace es muy femenina, además de inteligente y segura de sí misma.

NICOLE COLLARD
Saga Broken Sword
Contrapunto de George Stobbart, Nicole aporta a la saga un cierto lado femenino, basado en la discreción y la reserva. En la tercera parte, su importancia como personaje ha crecido enteros.





Lara Croft, pionera en esto de utilizar a la mujer como heroína absoluta.



Kate Walker, ejemplo de heroína discreta, a kilómetros de la voluptuosa Croft.

RESULTA DIFÍCIL NO ASOCIAR LA IMAGEN DE UNA HEROÍNA DE VIDEOJUEGO CON SU ATRACTIVO SEXUAL



Hace poco pudimos manejar de nuevo a Nicole, de la saga *Broken Sword*.

Los diseñadores de videojuegos no pueden pasar por alto que el número de chicas que se acerca a un pad o a un teclado crece cada día que pasa. Es más, una encuesta divulgada por la asociación del software del entretenimiento (ESA) arrojó la siguiente conclusión: el 26% de los jugadores son mujeres de 18 años o mayores, mientras que el 21% son chicos de 6 a 17 años. Títulos como *Los Sims* o cualquier aventura gráfica cuentan con un gran número de seguidoras, y sin duda es ese éxito entre el público femenino el que hace que algunos de ellos vendan mucho más de lo que es habitual.

Con todo, queda una última cuestión pendiente de respuesta: obviando cuestiones meramente estéticas, y que en el caso de los mundos persistentes merecería artículo aparte (los hombres son mucho más receptivos ante los avatares femeninos que los masculinos), ¿afecta realmente a la jugabilidad manejar a una heroína? Hasta la fecha, sólo un juego hace hincapié en esta cuestión: *Arcanum*. Quizás los diseñadores deban replantearse la estrategia. Dejar de lado lo puramente visual para hacerle un sitio a la realidad. Pero ésa, claro, es otra historia.

GINA
Runaway

Se trata de la *femme fatale* del videojuego español. Gina es, en realidad, un personaje algo tópico. Cuerpo despampanante, bailarina en un night club, secretos y un gran escote.

SHODAN
Saga System Shock

Es la mujer digital por excelencia, la inteligencia artificial detrás de todo el follón montado en la serie. Junto con Sarah Kerrigan, el gran personaje femenino de los juegos de ciencia-ficción.



CATE ARCHER
Saga No One Lives Forever

Tiene glamour, es inteligente y está muy preparada. La señorita Archer es una superagente al más puro estilo James Bond. Su diseño huye del realismo para apostar por el cómic pop más colorista.

AERIS GAINSBOROUGH
Final Fantasy VII

Aeris ha sido una de las pocas heroínas de juegos de rol japoneses que han asomado por nuestros compatibles. Además, aporta delicadeza y el argumento del juego gira a su alrededor.

SARA PARKER
Ground Control



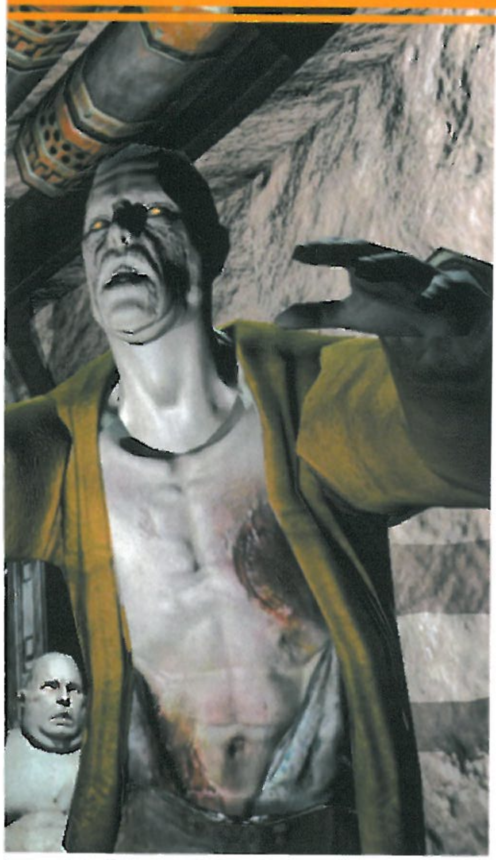
Es la prueba viviente de que el ejército del futuro acogerá en su seno a las mujeres militarizadas. Y más si tienen la preparación de la mayor Parker, excelente estratega y encargada de conquistar el planeta Krig-7B.

Empieza una nueva añada y **se disparan las apuestas.** ¿Qué juegos se llevarán el gato al agua durante los próximos doce meses? **Tras** varias **jornadas de arduas discusiones**, los miembros de *Game Live* **hemos confeccionado** una lista con los 50 juegos que más van a dar que hablar. **Atinemos o no**, está claro que **este 2004 va a ser** un año **memorable.**

Por X. Pita y G. Masnou

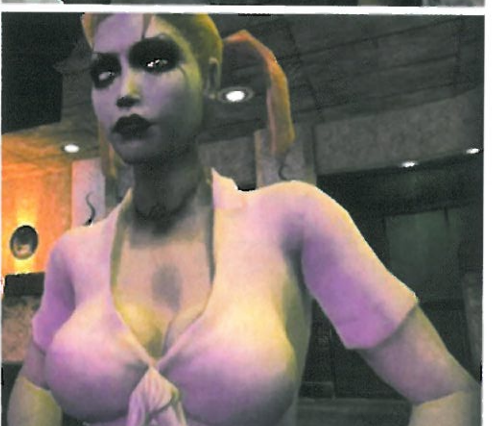
PROMOCIÓN 2004





50 apuestas de futuro

Solemos quejarnos (a veces con razón) de la falta de ideas capaces de poner patas arriba el gallinero de la industria de los videojuegos. Cierto es que las revoluciones y saltos cualitativos se anuncian cada cuarto de hora y muy rara vez se producen, pero no es menos cierto que nunca faltan juegos de interés o propuestas más o menos novedosas. En *Game Live* nos empeñamos en ver la botella medio llena, entre otras cosas porque la actualidad sigue ofreciendo poderosas razones para el optimismo. Puede ser una nueva compañía, un título que lleva lustros en gestación y al final está a la altura de lo esperado o, sencillamente, una buena adaptación recién llegada del mundo de las consolas. El caso es que siempre hay sorpresas que invitan a mantener la mirada puesta en el futuro, y el año en que entramos promete muchas.



Este reportaje está dedicado a los 50 juegos por los que creemos que vale la pena apostar en este cambio de año. Estos títulos componen una radiografía, al menos aproximada, de lo que pueden dar de sí los próximos doce meses. Repasando la lista, llama la atención su variedad. Abundarán, por supuesto, los juegos de acción descerebrada y la estrategia en tiempo real, pero también habrá sitio para buenos juegos de aventuras, rol, deportes o conducción.



■ ALMA MESTIZA

Aunque los que se van a llevar la palma son los híbridos. Sí, esos juegos que mezclan en un mismo contexto, con mayor o menor fortuna, elementos de varios géneros y fórmulas heterogéneas. Ése parece el camino elegido por los que creen que esta joven industria no puede resignarse a la idea de que ya todo está inventado.

Por supuesto, algunos de los juegos por los que apostamos son valores más que seguros (cualquiera con dos dedos de frente sabe que *Half-Life 2*, *Doom III* o *Black & White 2* forman parte del futuro que importa), pero también hemos querido destacar otros de los que no se está hablando tanto pero que tienen características que pueden hacerlos destacar.

Por supuesto, este ranking provisional de la futura excelencia no debe tomarse muy a pecho. Después de todo, de algunos de los juegos sólo tenemos capturas, entrevistas, diarios de desarrollo o vídeos, y las demos y versiones tempranas de otros tampoco permiten sacar conclusiones definitivas. En todo caso, ¿a quién no le gusta echar un vistazo al futuro? Pasen, vean y déjense sorprender: éstas son las apuestas de *Game Live* para el año que entra.







ADVENT RISING

GÉNERO: Aventuras
DESARROLLADOR: GlyphX Games

En un primer momento, iba a ser una trilogía. Este año va a aparecer la primera entrega, pero queda en suspenso si tendrá o no continuidad. *Advent Rising* va a seguir las directrices de un guión obra del prestigioso escritor Orson Scott Card y una mecánica claramente inspirada en la obra maestra de la desaparecida desarrolladora belga Appeal, *Outcast*. O sea, un juego de aventuras en tercera persona que se desarrolla en un muy cuidado universo de dimensiones épicas. En él, conviven decenas de culturas alienígenas, especies animales y vegetales y tecnología de última generación.



ARMED & DANGEROUS

GÉNERO: Acción · **DESARROLLADOR:** Planet Moon Studios

Después de sorprender a público y crítica con esa memorable opera prima llamada *Giants: Citizen Kabuto*, los desarrolladores de Planet Moon Studios no han dudado en repetir la misma fórmula para afrontar su segundo proyecto. A saber: personajes a los que falta más de un tornillo, acción descerebrada, armas delirantes, misiones disparatadas y un entorno tridimensional que será sensible a las explosiones. Sólo cabe lamentar la inexistencia de un modo multijugador que permita disfrutar de esta locura en compañía.



ALPHA BLACK ZERO: INTREPID PROTOCOL

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Kaheon

Un título de acción táctica que te pondrá en la piel de Kyle Hardlaw, el comandante de una pequeña escuadrilla de soldados de élite. Entrenado para afrontar cualquier clase de situación de combate y sobrevivir a las situaciones de combate más extremas, el equipo Alpha Black Zero se dedica a resolver conflictos políticos en distintos planetas rebeldes. O sea, acción en paisajes futuristas, armas de novísima generación y misiones que requerirán altas dosis de reflejos, sigilo y perspicacia para ser resueltas.



ARX FATALIS

GÉNERO: Rol
DESARROLLADOR: Arkane Studios

Finalmente, el maravilloso título de Arkane Studios va a llegar a nuestro país de la mano de Nobilis Ibérica. Se trata de un juego de rol que, siguiendo la estela de *Ultima Undeworld*, te sumergirá en un apabullante mundo subterráneo tridimensional. La ambientación, según los cánones del género, es medieval y fantástica. Además de un entorno increíblemente interactivo, *Arx Fatalis* incluye un curioso sistema de magia parecido al de *Black & White* en el que habrá que dibujar (mediante el ratón) una serie de signos para activar los correspondientes hechizos.



BATTLEFIELD: VIETNAM

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Digital Illusions

Espoleados por las excelentes criticas recibidas por el memorable *Battlefield 1942*, los desarrolladores de la compañía canadiense Digital Illusions no han dudado en dar continuidad a su universo bélico con otro título que te sumergirá en las batallas más duras entre las tropas americanas y el Vietcong en plena guerra del Vietnam. Hasta un total de 64 jugadores se podrán enfrentar en multitud de nuevos modos de juegos, ya sea a pie o a bordo de vehículos como el tanque soviético T-54 o el avión Mig-21.



BLACK & WHITE 2

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Lionhead

Tortugas, vacas y lobos extremadamente preparados. Peter Molyneux y su *troupe* ultiman el desembarco de tan variopinta fauna en territorio PC tras la tibia acogida que el público dispensó a la primera entrega de la saga. Las promesas, de lo más rimbombantes. Es de suponer que Lionhead haya aprendido de sus errores, o por lo menos, eso aseguran. *Black & White 2* traerá más dinamismo y rapidez a la partida. Dicho de otra manera: más acción y menos gestión engorrosa para una secuela que dará mayor importancia a la guerra entre las diferentes deidades. En pocas palabras, más juego y menos simulación moral.



CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Headfirst

Dicen las malas lenguas que el juego está terminado desde hace un par de meses y que Headfirst está removiendo cielo y tierra para encontrar un distribuidor. Triste experiencia que estos desarrolladores vienen repitiendo desde la tercera parte de *Simon the Sorcerer*. Sea como sea, *Call of Cthulhu* siempre nos ha llamado la atención. Un juego de acción en primera persona que toma las novelas de H.P. Lovecraft como telón de fondo y que parte, a priori, con muchas posibilidades para hacerse con el éxito. Nosotros apostamos por ellos.



CLERIC

GÉNERO: Aventuras
DESARROLLADOR: Plutonium Games

Un juego de terror y supervivencia que echa mano de un motor de postín, el que Croteam utilizó en su notable *Serious Sam*. *Cleric* incluirá una interesante combinación de acción, sigilo y puzzles lógicos. Todo en el marco de una trama no lineal y con multitud de finales posibles.

La acción del juego se desarrollará en la Rusia del siglo XVI. Tú asumirás el papel de un joven monje. Tus superiores te enviarán a un pueblo de los remotos confines del país para que investigues la misteriosa desaparición de seis mujeres. Una curiosidad a tener en cuenta ante la escasez de juegos de este tipo que llegan al PC.



COLIN MCRAE RALLY 04

GÉNERO: Carreras · **DESARROLLADOR:** Codemasters

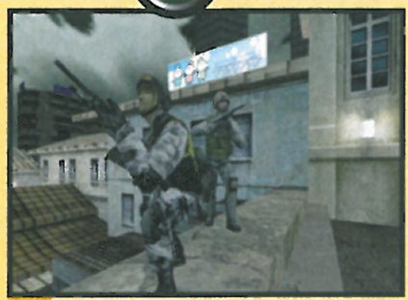
Es difícil mejorar los simuladores. Sobre todo, si anteriores ediciones del mismo juego ya han dejado el listón por los cielos. Pero Codemasters es una compañía acostumbrada a los retos. Y a superarlos con éxito para mantenerse en la cumbre. Su nuevo *Colin* va a suponer un nuevo salto cualitativo. Más tramos, más coches, más licencias, más realismo. Con estos cambios, nos prometen que vamos a disfrutar del juego de carreras definitivo, el mejor de la serie. Y puede que sea cierto.



COSSACKS II: NAPOLEONIC WARS

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: GSC

Parecía que GSC lo tenía todo dicho con su particular visión de la guerra histórica masiva, pero la saga *Cossacks* nos reservaba otra buena sorpresa. *Napoleonic Wars* servirá, seguramente, para confirmar el talento de los diseñadores en esto de juntar miles de unidades en la pantalla, buena jugabilidad y respeto por el marco histórico. Ojo al dato: unas diez naciones repartirán plomo y bayonetazos en inmensos campos de batalla. Suena delicioso. Esperemos que jugarlo sea también una delicia.



COUNTER STRIKE: CONDITION ZERO

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Turtle Rock

Tras sufrir innumerables retrasos y varios cambios de desarrollador, parece que ya todo está listo para el desembarco final de *Condition Zero*. La versión individual del mod multijugador más famoso de todos los tiempos te pondrá al mando de un escuadrón de élite especializado en la lucha antiterrorista.

A lo largo de variopintos escenarios (desde la selva tropical hasta el Ártico) tú y tus hombres deberéis liberar a rehenes, escoltar a personalidades o localizar y desactivar bombas en un tiempo limitado.



DOOM III

GÉNERO: Acción · **DESARROLLADOR:** id Software

Vuelve el hijo pródigo. Y quien más quien menos ya sabe cómo se las gastan en id Software. Aunque los retrasos han movido su fecha de lanzamiento hacia algún lugar indeterminado de este año, parece claro que no tardaremos en disfrutar de la tan esperada obra de Carmack. Poco se puede decir del juego que no se haya dicho ya. Quizás estemos ante una nueva revolución.



DEUS EX: INVISIBLE WAR

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Ion Storm

Se trata, probablemente, de una de las secuelas más esperadas pese al mal sabor de boca que ha dejado la primera demo del juego. Y es que *Deus Ex* se ha convertido en uno de esos juegos llamados de culto. Warren Spector y su equipo nos vuelven a trasladar a un futuro muy poco halagüeño. Ciberpunk, implantes biónicos y una libertad sorprendente para resolver las misiones. En esta ocasión, la secuela se lanza en varias plataformas, algo que, a priori, podría perjudicar la complejidad de su versión para compatibles.



DUKE NUKEM FOREVER

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: 3D Realms

Con la de tiempo que lleva en desarrollo, hablar de su inminente salida casi suena a chiste. Pero si al final, por fin, el esperado *Duke Nukem Forever* sale a la venta este 2004, no podríamos dejar de apostar por él, porque promete ser grande. Sea como sea, los persistentes miembros de 3D Realms se han comprometido a hacernos disfrutar de un un regreso de lo más movido.

Tan salvaje y maleducado como siempre, el Duque está llamado a ser el más puro y elemental héroe de este nuevo milenio desencantado. Veremos.



DUNGEON SIEGE 2

GÉNERO: Rol
DESARROLLADOR: Gas Powered Games

Hasta el momento, unas pocas capturas y un vídeo más bien breve son todo lo que ha mostrado el estudio Gas Powered Games de la secuela de uno de los juegos de rol más refrescantes de la pasada temporada.

Además de una importante mejora del aspecto gráfico y del sistema de cámaras, se espera la continuidad de algunos de los detalles vistos en la reciente expansión *Legends of Aranna*, así como la inclusión de una interfaz simplificada y nuevos personajes, medios de transporte, sortilegios, armas y equipamiento. En fin, mucho más rol de campanillas.



EVIL GENIUS

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Elixir Studios

Los miembros del equipo de desarrollo de Elixir están empeñados en cambiar las cosas. Si el tiro de *Republic: The Revolution* les salió por la culata, quizás *Evil Genius* sirva para enmendar su carrera.

A priori, el juego va sobrado de originalidad y buenas ideas, de las que dejan huella. Retomando la estética de las películas de espías de los años 60, el juego te permitirá manejar a un villano como los de antes, un auténtico genio del mal (megalómano y sin escrúpulos) empeñado en hacerse con el dominio del mundo para someterlo a perversos caprichos. Bases secretas y trajes horteras incluidos.

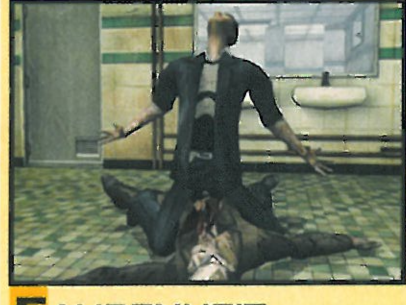


FAR CRY

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Crytek Studios

Tras un guión un tanto decepcionante (chico acude raudo al rescate de chica secuestrada) se esconde uno de los títulos de acción en primera persona más brillantes a nivel técnico. A nivel gráfico es brillante, sobre todo en la representación de grandes escenarios exteriores.

La culpa de todo la tiene el motor gráfico CryEngine, un prodigio capaz de ofrecer una recreación física increíblemente realista, entornos de varios kilómetros cuadrados y una inteligencia artificial que hará que los enemigos se cubran con eficacia, se coordinen y tiendan emboscadas. A todo ello habrá que sumar un modo multijugador que permitirá enfrentarse a 32 jugadores en opciones de juego diversas.



FAHRENHEIT

GÉNERO: Aventuras
DESARROLLADOR: Quantic Dreams

En un instante de lucidez, los desarrolladores de Quantic Dreams decidieron aparcar el tema de la venta del juego por capítulos a través de Internet (que prometía más bien poco) y convertir *Fahrenheit* en un título comercial al uso.

Buena noticia para aquellos que aún confían en este juego de aventuras llamado a revolucionar el género gracias a unos espectaculares gráficos tridimensionales, un tenebroso guión no lineal inspirado en la película *Seven* y la atractiva posibilidad de manejar a varios personajes distintos a lo largo y ancho de la aventura. De todas formas, todavía desconocemos si alguien lo distribuirá en nuestro país.



FREEDOM FORCE VS THE THIRD REICH

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Irrational Games

El curioso planteamiento del primer *Freedom Force* hizo que hace seis meses lo consideráramos el juego más original de la temporada. En *The Third Reich*, las cosas no van a cambiar demasiado.

A la ya conocida fórmula de humor y combates en los que se pueden hacer pausas, se añadirán nuevos gráficos, un nuevo surtido de héroes y villanos y mejoras (leves pero sensibles, de las que dejan huella) en el sistema de combate y la inteligencia artificial. Una nueva oportunidad para aquellos que se perdieron la primera entrega.



FULL SPECTRUM WARRIOR

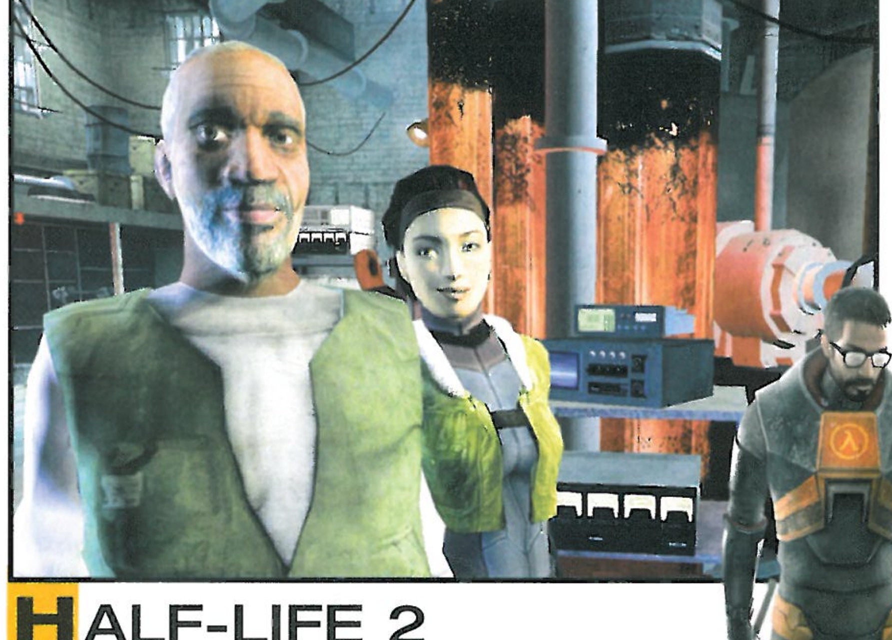
Género: Acción · **Desarrollador:** Pandemic Studios

Un juego de acción táctica en el que te pondrás al mando de dos equipos de de cuatro soldados. Podrás guiarlos y darles órdenes concretas gracias a una serie de iconos de selección automática. A partir de aquí, una portentosa inteligencia artificial hará que tus hombres respondan como lo harían los soldados de carne y hueso, asumiendo la formación correcta en cada momento y disparando a los objetivos asignados.

GROUND CONTROL 2: OPERATION EXODUS

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Massive Entertainment

He aquí la segunda entrega de uno de los juegos de estrategia más infravalorados de todos los tiempos. La acción de *Operation Exodus* tendrá lugar unos 300 años después de lo acontecido en la primera entrega, mostrando la lucha entre el imperio Terran frente a la NSA, un núcleo que todavía resiste ante la expansión del imperio. Además de la obligatoria campaña individual, el título de Massive Entertainment incluirá diferentes modos de juego on line y unas potentes herramientas de edición para que la comunidad mod pueda dar rienda suelta a su imaginación.



HALF-LIFE 2

GÉNERO: Acción · **DESARROLLADOR:** Valve Software

El impresionante vídeo de 25 minutos mostrado en el último E3 aún permanece intacto en las retinas de miles de jugadores. Ambientación sublime, gráficos de ensueño, física realista, armamento original, enemigos de órdago y una IA que se perfila como revolucionaria han sido suficientes para que *Half-Life 2* se haya convertido de la noche a la mañana en el juego más anhelado de todos los tiempos. Tan sólo queda rezar para que la obra de Valve no sufra nuevos percances que alarguen la espera.

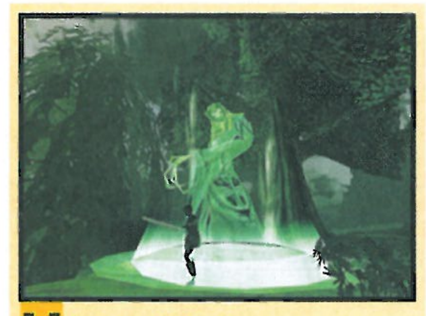


HITMAN: CONTRACTS

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: IO Interactive

Por mucho que lo intente, el asesino alopécico no puede dejar su profesión, y es de suponer que las entregas que lleva a sus espaldas habrán mejorado sus métodos y maneras.

La tercera parte de *Hitman* aprovechará plenamente la experiencia adquirida por sus desarrolladores hasta ahora. Eso quiere decir que las misiones ganarán en variedad. Tanto las armas como el entorno gráfico y los movimientos del personaje experimentan una evolución ascendente. En resumen: la misma fórmula, pero mejorada. El éxito volverá a acompañar a IO Interactive.



HORIZONS: EMPIRES OF ISTARIA

GÉNERO: Rol on line
DESARROLLADOR: Artifact Entertainment

¿Cansado de los juegos de rol masivos? Pues no se vayan todavía, que aún hay más. La ración para este año está más que asegurada: el presente *Horizons* y la próxima edición de *Ultima* se encargarán de ello. Te toca elegir a ti. Por ahora, Artifact promete crear con *Horizons* uno de los mundos virtuales más obsesivamente detallados (personalización de la apariencia, sistema de habilidades tremendemante abierto, etc.). Una de las opciones más recomendables para los que anden pensando en alquilarse una vida on line.



JADE EMPIRE

GÉNERO: Rol
DESARROLLADOR: Bioware

De mecánica muy similar a la de *Caballeros de la Antigua República*, este juego de rol estará ambientado en un mundo fantástico basado en la mitología de la China imperial.

Como miembro de una prestigiosa escuela de artes marciales, podrás elegir entre más de 30 estilos de lucha diferentes, además de un amplio número de variopintos poderes mágicos. Asimismo, tu comportamiento a lo largo de la aventura influirá en el desarrollo del argumento y en la relación con los demás personajes del juego, que prometen ser muchos y muy diversos.



KNIGHTS OF THE TEMPLE: INFERNAL CRUSADE

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Starbreeze Studios

De vez en cuando, a uno le apetece aparcar cualquier esfuerzo intelectual y practicar el siempre gratificante deporte del espadazo limpio, sin piedad y sin concesiones. Y precisamente eso es lo que ofrecerá *Infernal Crusade*: sangre, vísceras y desmembraciones en el nombre de Dios y de la Santa Iglesia.

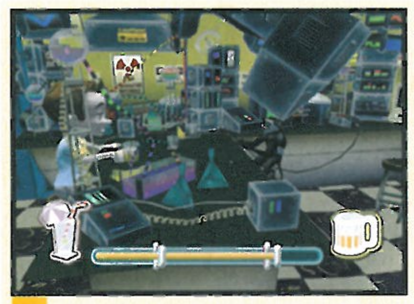
En la piel de un caballero templario tan valeroso como devoto, deberás viajar hasta Tierra Santa, enfrentarte a guerreros, asesinos y criaturas demoníacas, y encontrar una santa reliquia de valor incalculable (pero seguro que muy alto).



LOS SIMS 2

GÉNERO: Estrategia · **DESARROLLADOR:** Maxis

Maxis no suelta a sus criaturitas. Y tú, si fueses ellos, tampoco lo harías. Más simulación social para el nuevo milenio. *Los Sims 2* promete ahondar en todas las características que tanto el juego original como su multitud de expansiones han dejado en el tintero. Más objetos, más casas, más variedad de personajes... Pero, sobre todo, mayor interacción entre los habitantes de tu barrio y los miembros de tu familia virtual. Es más, *Los Sims 2* intentará reflejar con la mayor fidelidad posible el conflicto generacional que surge en cualquier comunidad humana.



LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE

GÉNERO: Aventuras
DESARROLLADOR: High Voltage Software

La aventura gráfica repesca de nuevo formas de hacer las cosas que huelen a viejos tiempos y antiguas glorias. La saga *Leisure Suit Larry* amontonaba polvo en estanterías y trasteros oscuros de la memoria.

Hasta ahora. High Voltage Software pretende, con este *Magna Cum Laude*, repescar el tono socarrón y picante que siempre ha caracterizado a esta serie de juegos. Y nosotros encantados. Y más que dispuestos a dejarnos querer.



MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: EA Los Angeles

Esta nueva entrega de la saga de acción en primera persona con más situaciones de postín por metro cuadrado te pondrá en la piel del marine americano Tom Conlin. El soldado en cuestión tendrá la desgracia de participar en la ofensiva americana para mandar al ejército imperial japonés de vuelta a casa. Además de sobrevivir al ataque de Pearl Harbor, participarás en las batallas de Guadalcanal y Tawara. Puedes esperar que el juego incluya nuevos enemigos, armas e historia además de un rutilante modo multijugador para un máximo de 32 jugadores.



OPERATION FLASHPOINT 2

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Bohemia Interactive

La acción de *Operation Flashpoint 2* se desarrollará en tres escenarios distintos: Europa central, África y el sudeste asiático. Las misiones se agruparán en campañas y estarán basadas en hechos reales acaecidos alrededor de 1970, como, por ejemplo, la Guerra de Vietnam. El juego apostará por pautas sofisticadas y complejas de combate en equipo, aunque también habrá tiempo para realizar misiones en solitario a bordo de vehículos militares o pilotando aviones y helicópteros. Vamos, que todo apunta a que realismo y diversión convivirán aquí en perfecta armonía.

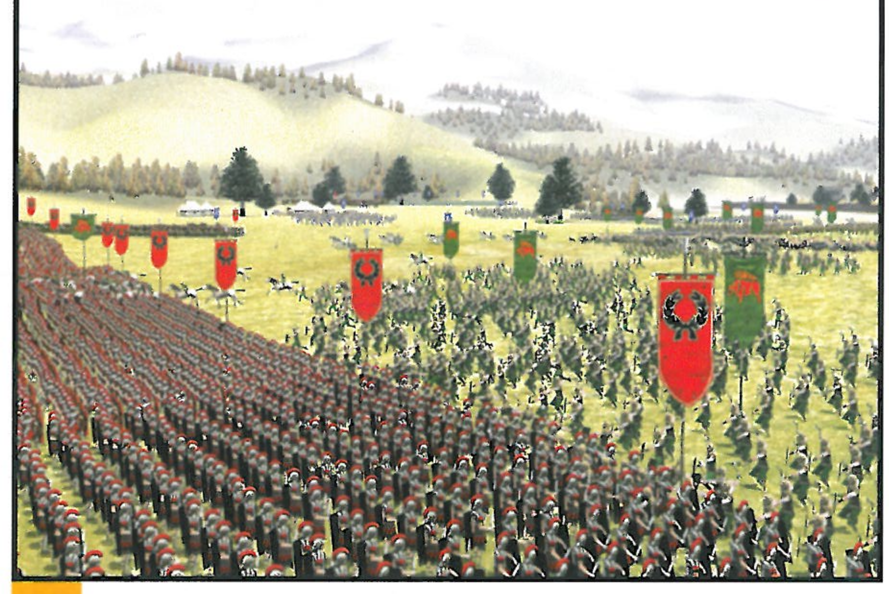


PERIMETER

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: 1C Company

El juego te situará al mando de unas civilizaciones que han abandonado un planeta Tierra agonizante en búsqueda de un nuevo lugar en el que establecerse. Para ello, deberán hacer especial acopio de recursos energéticos, que escasean más que el hielo en el desierto del Sahara.

La jugabilidad se basará en la posesión de territorios en los que los usuarios deberán modificar físicamente diversas zonas con el objetivo de extraer reservas de energía vitales. Estas reservas energéticas se utilizarán para sustentar las estructuras, unidades y perímetros de energía creados por el jugador.



ROME: TOTAL WAR

GÉNERO: Estrategia · **DESARROLLADOR:** The Creative Assembly

Después de su paso por Japón y la Edad Media, la prestigiosa serie *Total War* se desplaza ahora a la antigua Roma. La temática, como de costumbre: batallas épicas entre ejércitos formados por más de 10.000 unidades totalmente poligonales. Al mando de las legiones romanas, las hordas bárbaras o los ejércitos de Cartago y Egipto, podrás sitiar ciudades y asaltar poderosas fortalezas rompiendo sus puertas con arietes, debilitando sus defensas con catapultas y superando las murallas mediante torres de asalto.



RICHARD BURNS RALLY

GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Warthog

Aunque sólo sea por su denodado esfuerzo en romper el monopolio de Codemasters, el juego de Warthog ya merece un sitio en nuestra particular lista de apuestas para este 2004. Mucho más cuando sus desarrolladores aseguran que *Richard Burns Rally* será la recreación más realista hasta la fecha de este tipo de carreras. Apabullante afirmación que, además, respaldan con descripciones técnicas en el mismo tono e incluso licencias de coches como Peugeot 206, Citroën Xsara T4 y Subaru Impreza 2003. Habrá que hacerles caso.



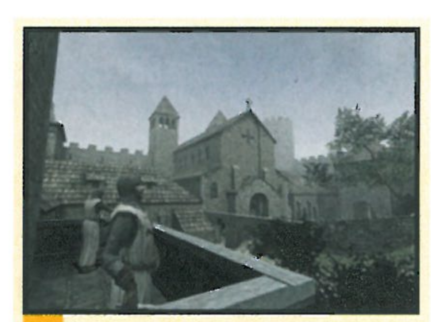
SAM & MAX: FREELANCE POLICE

GÉNERO: Aventuras
DESARROLLADOR: LucasArts

Muy pocos son los detalles que se conocen acerca de la nueva y esperada aventura gráfica de LucasArts.

A tenor de las declaraciones hechas por Steve Purcell, máximo responsable del proyecto, se intuye que el juego seguirá en la línea de *La Fuga de Monkey Island*, con toneladas de humor, gráficos tridimensionales coloristas, un sistema de control mediante teclado y decenas de minijuegos destinados a refrescar la mecánica del juego.

En unos pocos meses se despejarán todas las dudas.



SHADE: WRATH OF ANGELS

GÉNERO: Aventuras
DESARROLLADOR: Black Element Software

Punto de arranque que ya deja mucho sitio para la esperanza: aquí no encarnas ni a una heroína de físico despampanante ni a un libertador de las causas justas con más músculo que cerebro. Por primera vez el Vaticano tiene su avatar virtual en el mundo del videojuego. Y eso no es todo. Nuestro héroe es capaz de viajar por varios planos de la realidad y ha sido enviado a una remota aldea europea para conocer el origen de unos extraños milagros. Armas reales, enemigos irreales y mística de la buena en una aventura con mucha acción y muy sugerentes posibilidades.

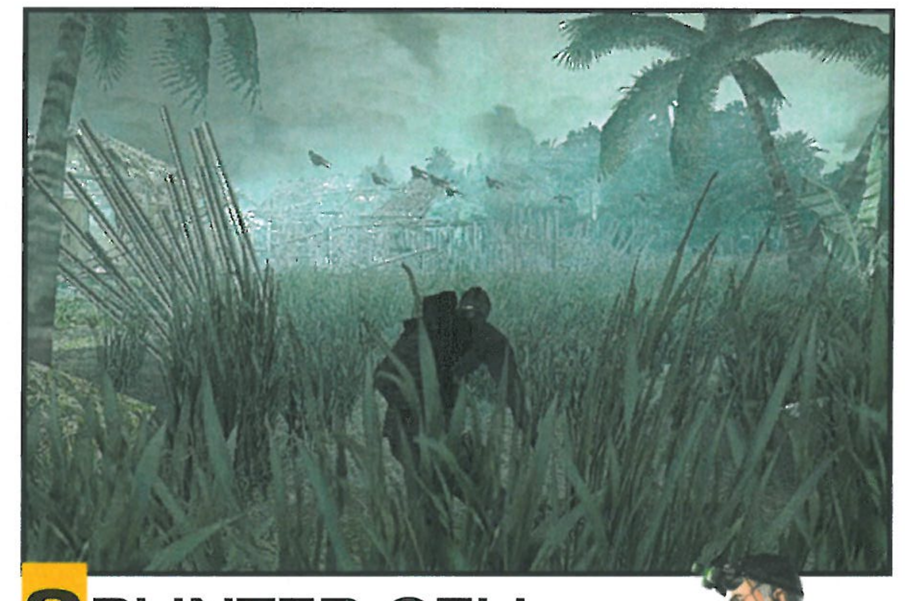


SNIPER ELITE

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Rebellion Software

Otro juego de arranque impactante. Hasta ahora, el Berlín del final de la Segunda Guerra Mundial y el comienzo de la Fría había permanecido inexplorado en el mundillo del software lúdico, pero este juego apuesta por tan sugerente entorno y nos pondrá a probar puntería con todo lo que se mueva por la pantalla de nuestros baqueteados compatibles.

Los desarrolladores prometen un juego que se moverá entre dos mares: el del preciso francotirador que debe acertar de un solo disparo y el del agente silencioso y audaz encargado de introducirse en la boca del lobo y salir de ella dando saltos de alegría. Una opción curiosa, un juego a seguir.



SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

GÉNERO: Acción · **DESARROLLADOR:** Ubisoft

Ubisoft ha encontrado en Sam Fisher su particular de gallina de los huevos de oro. Los ires y venires del veterano agente especial causan furor en cualquier plataforma por la que se pasea. *Pandora Tomorrow* traerá un poco más de lo mismo. Vuelven las misiones de infiltración, sólo que tanto la inteligencia artificial de los personajes como el entorno gráfico se han visto notablemente modificados.



S.T.A.L.K.E.R: OBLIVION LOST

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: GSC

Lo vimos en la E3 de Los Ángeles y nos dio la impresión de que su movimiento era demasiado lento. Claro que aquello fue en mayo. Los miembros de GSC ya han tenido tiempo de sobra para depurar detalles. *S.T.A.L.K.E.R* es un juego de acción en primera persona de marcado carácter apocalíptico. Gráficos de lujo, física a prueba de bombas y ambientación opresiva. Los aficionados a la acción lo esperan como agua de mayo. Nosotros, llámanos lo que quieras, apostamos por él. Y lo hacemos muy, pero que muy en serio.



STAR WARS: BATTLEFRONT

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: LucasArts

¿Te imaginas un título de mecánica parecida a la de *Battlefield 1942* pero ambientado en el fascinante universo de *Star Wars*? Pues eso es lo que, a grandes rasgos, va a ofrecer el inminente *Battlefront*. Batallas multitudinarias tanto en partidas individuales como on line inspiradas en las confrontaciones más famosas entre los rebeldes y el imperio. Evidentemente, el juego incluirá los personajes más ilustres de la saga así como vehículos tan característicos como el AT-AT imperial y naves como la X-Wing o los TIE Fighter.



SYBERIA 2

GÉNERO: Aventuras
DESARROLLADOR: Microïds

Las desventuras de una curiosa heroína, Kate Walker, sirvieron para que la aventura gráfica volviese a tocar, aunque sólo por un momento, viejos momentos de gloria pasada. El éxito, en este negocio por lo menos, suele abrir las puertas para la inevitable irrupción de las secuelas. *Syberia* no podía ser menos. La segunda parte traerá mejoras en el motor gráfico y un renovado sistema de generación de diálogos dinámicos. Manejar a la señorita Walker será tan misterioso y fascinante como siempre. Y con más colorines, lo que también se agradece.



THE MOVIES

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Lionhead Studios

Peter Molyneux y su compañía Lionhead Studios se encuentran en pleno desarrollo de un título que te sumergirá de lleno en el mundo del séptimo arte, con sus intrigas y sus bajas pasiones.

En *The Movies* tendrás que dirigir un estudio de cine y lograr que sobreviva durante el mayor lapso de tiempo posible (desde los años 20 hasta el futuro). Ello significa que deberás tener un absoluto control de todas tus producciones, empezando por crear los escenarios, elegir el vestuario, seleccionar a los actores e incluso editar el trailer de cada película realizada.



THIEF III

GÉNERO: Acción · **DESARROLLADOR:** Ion Storm

La mejor saga de sigilo jamás concebida regresa con una tercera entrega en la que el ladrón Garret trabajará a las órdenes de una secta llamada los keepers para evitar la llegada de una terrible edad oscura. Ion Storm toma el relevo de la desaparecida Looking Glass Studios y el Dark Engine dará paso al motor gráfico Unreal Warfare, con su física realista, sus sombras dinámicas y su pulcra inteligencia artificial.



TRIBES: VENGEANCE

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Irrational Games

De la mano de los creadores de los excelentes *System Shock 2* y *Freedom Force* nos llegará la tercera entrega de la saga *Tribes*. A diferencia de los dos primeros capítulos, *Vengeance* incluirá una profunda y trabajada campaña para un jugador pensada para aquellos que aún no dispongan de una conexión decente.

En cuanto el modo multijugador, seguirá siendo tan distinguido como de costumbre, con nuevas armas, flamantes vehículos y modos de juego con los que humillar a los amigos y a esos tipos que no lo son tanto pero también se atreven a desafiarte.



ULTIMA X: ODISSEY

GÉNERO: Rol on line
DESARROLLADOR: Origin Systems

Parece claro que la tendencia fantástico-medieval está muy lejos de agotar sus recursos. Es más, la ambientación estilo *El Señor de los Anillos* ha ganado, tras el estreno de las películas, en adeptos e interesados.

Ultima sigue a lo suyo, empeñado en recrear un mundo que de pura insistencia ha traspasado la frontera de lo ficticio para convertirse en algo parecido a un mito. *Odissey* servirá para confirmar que Origin se niega a desaparecer entre las nieblas de los buenos recuerdos y todavía tiene munición jugable en sus cartucheras.

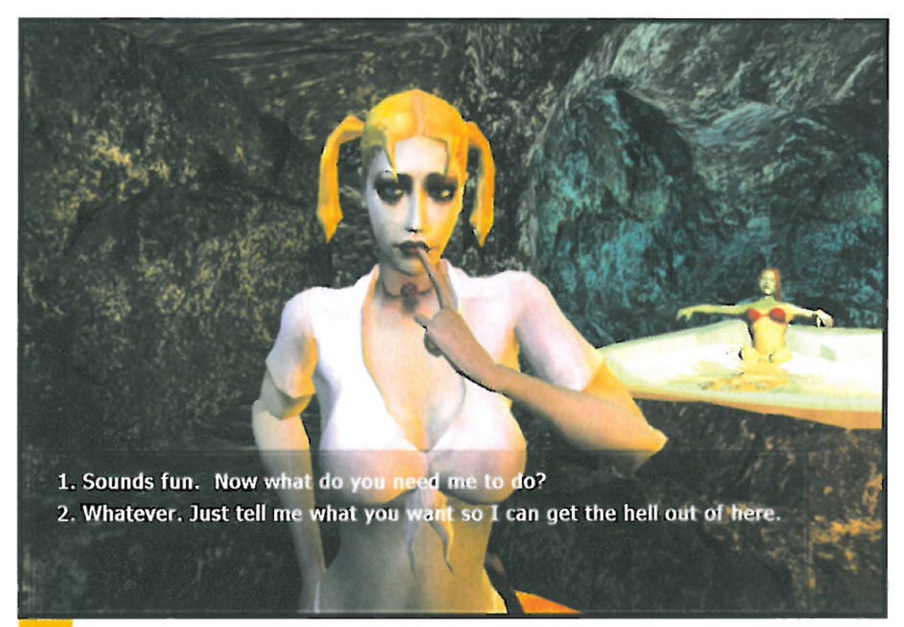


UNREAL TOURNAMENT 2004

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Digital Extremes

Dicen de él que es como si *Unreal* se encontrase con *Tribes*. Y puede que sea cierto. Del primero conserva algunos de los modos de juego que lo hicieron leyenda. Del segundo, la posibilidad de manejar todo tipo de vehículos, tanto aéreos como terrestres.

Conscientes de que poco más se puede añadir en el terreno de la acción masiva, Digital Extremes parece haber combinado ideas propias y otras importadas de todo tipo de fórmulas de juego y géneros. Todo sea por dar la nota. Seguro que lo consiguen.



VAMPIRE: THE MASQUERADE BLOODLINES

GÉNERO: Rol · **DESARROLLADOR:** Troika Games

Si bien la perspectiva pasará de tercera a primera persona en esta segunda adaptación del juego de rol *Vampiro: La Mascarada*, la secuela mantendrá unos densos diálogos, siete clanes entre los que elegir, la opción de mejorar al personaje principal y una mecánica muy flexible. Todo ello, bajo los auspicios del motor de *Half-Life 2*.



WARTIME COMMAND: BATTLE FOR EUROPE 1939-1945

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: 1C Company

Los creadores del clásico *IL-2 Sturmovik* están trabajando en un título de estrategia basado en las batallas más importantes que se desarrollaron en Europa durante la Segunda Guerra Mundial. Las misiones para uno o más jugadores incluirán reconocimientos, rescates, escaramuzas urbanas, sabotajes y emboscadas. A tenor de lo visto hasta ahora, *Wartime Command* destacará por su atención a los detalles y la fidelidad con la que se reproducirán las unidades, el armamento, los vehículos y los entornos de este periodo histórico.



WORLD OF WARCRAFT

GÉNERO: Rol Online
DESARROLLADOR: Blizzard

Apostar por Blizzard es jugar sobre seguro. Hasta la fecha, ninguno de los lanzamientos de estos diseñadores se ha estrellado contra el muro del fracaso, y no parece que vaya a ser este juego la excepción que confirma la regla. Y es que los californianos se abonan a la fórmula de la sencillez: mundo persistente de aspecto similar al cómic, mucha acción, muchos ítems y el entorno que ya hemos aprendido a conocer y amar. En cierto sentido, Blizzard extrapola la jugabilidad y la adicción de su *Diablo II* a un universo que sólo existe en la frontera marcada por Internet.



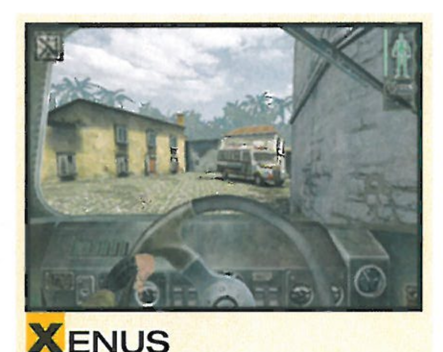
X²: THE THREAT

GÉNERO: Simulación
DESARROLLADOR: Egosoft

El título de Egosoft promete hacer las delicias a todos aquellos que en su día se lo pasaron en grande con *Elite*.

Las premisas esenciales van a ser más o menos las mismas: elegir una profesión (comerciante, cazador de recompensas, minero o pirata), empezar a acumular dinero, comprar una nave, mejorarla y volver a empezar hasta convertirte en el tipo más asquerosamente rico de la galaxia y parte del extranjero.

Todo ello, adornado con una trama no lineal y unos gráficos de última generación de los que quitan el hipo (a quien lo tenga, claro está).



XENUS

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Deep Shadows

Quizás el resultado final sea un fiasco, pero no nos podemos resistir a un juego con uno de los arranques más prometedores de los últimos tiempos: rescatar a una hermana secuestrada en medio de un entorno hostil como la selva colombiana.

Terroristas, narcos y paramilitares se dan cita en el lugar. Un poco de *Deus Ex* (por aquello de múltiples vías para acceder a diferentes resultados) y otro tanto de amalgama de géneros (pizcas de rol y mucha acción) en este juego que, confesémoslo, desata nuestra más perversa curiosidad.

Por J. Font

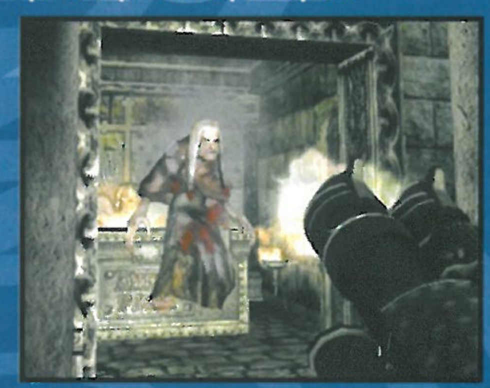


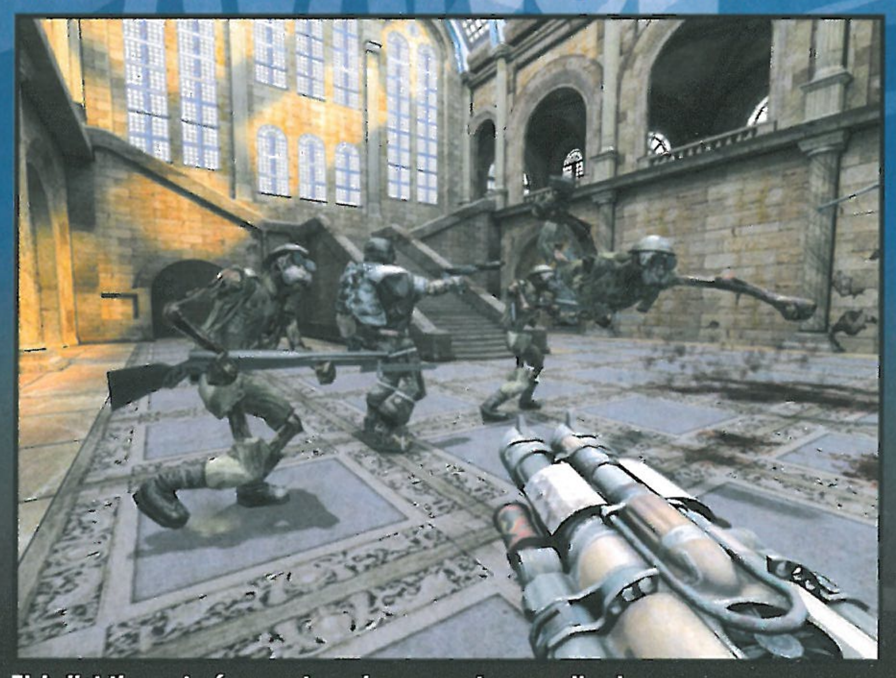
Una visita al Purgatorio puede ser una buena opción para tu tiempo libre. Al parecer, **en la lúgubre antesala** del Paraíso **se han concentrado** un número soez de **malos de opereta a los que** deberás **diezmar con tu** flamante estaca y tu no menos flamante **quitamiedos**.

PAINKILLER


Un juego de acción que emplea tecnología espectacular y a la última.


Estás en un Purgatorio convulsionado, así que cualquier cosa puede pasar.


Nada de jubilación: esa perversa anciana merece su dosis de plomo.


El *bullet time* estará presente en los momentos complicados.

Horror y disparos a mansalva son las premisas esenciales del juego que People Can Fly tiene en su incubadora. No va a ser un juego que aporte un planteamiento original, sino que más bien se trata de un proyecto al viejo estilo y con marchamo independiente, en la línea del viejo *Quake* o títulos más recientes como *Serious Sam*. Está llamado a ser uno de los juegos de acción más alocados y divertidos de los últimos tiempos, un puro delirio de argumento tirando a absurdo y con situaciones impregnadas de un sentido del humor oscuro y brutal.

Tu personaje será Daniel Garner, un asesino a sueldo que acaba de fallecer en un accidente de automóvil cuyas causas no están del todo claras. Como pecador convicto y confeso, no puede ir al Cielo sin antes pasar una temporada en el Purgatorio. El problema es que este lugar no atraviesa por su mejor momento: las hordas del mal se han alzado en armas y San Pedro necesita que alguien ponga cartas en el asunto. Alguien con agallas y duro de pelar. Alguien como tu personaje, que tendrá la oportunidad de ganarse el Cielo haciendo en el Purgatorio lo mismo que hizo en vida: liarse a tiros.

A por ellos

Ya sabes, ante la duda, tiro en la frente y a otra cosa, que el tiempo es poco y los malos muchos. Para tan edificante cometido contarás con cinco armas distintas. Adrian Chmielarz, jefe del proyecto, explica que "tampoco tiene sentido ofrecer cientos de armas cuando el jugador va a acabar usando sólo un par". Al menos, cada arma concreta será, en la práctica, dos en una, lo que va a abrir la posibilidad de realizar espectaculares combos sin necesidad de cambiar de arma.

El resultado de esta idea son cruces que incluyen una ametralladora y un lanzacohetes o un lanzaestacas y un lanzagranadas. Está previsto que el uso de combos balísticos sea bonificado, así que se trata de agujerear bichejos, pero también importa hacerlo con un cierto estilo.

Una de las armas más curiosas es la que da nombre al juego: el painkiller. Por un lado, se trata de una simple espada corta con cuatro hojas cortantes, pero su ataque secundario consistirá en un velocísimo giro que convierte sus cuchillas en una especie de ventilador letal.

El juego te enfrentará a un más que nutrido contingente de energúmenos de ultratumba dispuestos a hacerte pupa. Esqueletos de caballeros medievales, cadáveres maltrechos de soldados de la Primera Guerra Mundial, zombis que te lanzarán jirones de su propia carne en descomposición o viejecitas con malas pulgas que a saber lo que han hecho en vida para estar en un sitio así de sórdido y decadente.

A medida que fulmines a esta horda de esperpentos, dejarán en el escenario almas

y monedas que deberás recolectar. Las primeras permanecerán por un espacio limitado de tiempo. Servirán para recuperar tus niveles de salud y te darán la opción de convertirte en un demonio cuando hayas recolectado cien. Si llegas al estatus demoníaco, verás el escenario como una especie de negativo fotográfico y disfrutarás de unos instantes de frenética actividad redentora, lo suficiente para deshacerte de un buen puñado de enemigos en un santiamén.



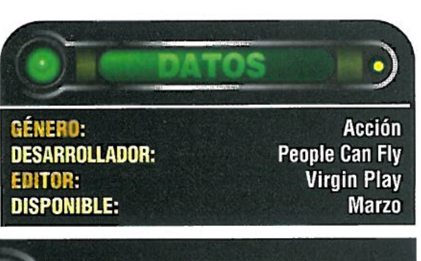
Las monedas servirán para adquirir nuevas armas, mapas o mejoras varias. También en los escenarios encontrarás los consabidos paquetes de munición para que no decaiga la fiesta. Administrando estos objetos, deberás cumplir los 24 niveles de los que constará el juego.

El tremendismo y la exageración se perfilan como uno de los grandes atractivos de este juego

A dentelladas

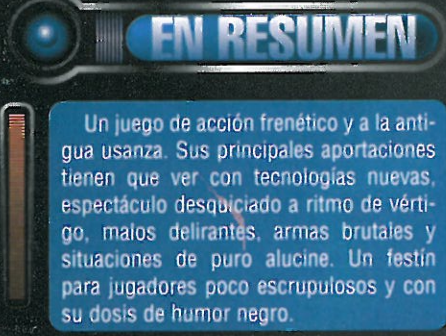
El tremendismo y la exageración se perfilan como uno de los grandes atractivos de este título. Los desarrolladores han apostado por incluir efectos especiales que van más allá de los teoremas físicos conocidos y convulsiones mortuorias parecidas a las de la danza contemporánea. Por ejemplo, un disparo de la escopeta recortada a poca distancia hará que el enemigo salte en mil pedazos. A media distancia, lo elevará del suelo para mandarlo bastantes metros más allá y si utilizas la estaca cerca de una pared, el monstruejo de turno acabará convertido en un cruce entre cuadro expresionista y pincho moruno.

Para que este despliegue de gore funcione a la perfección, se está utilizando el motor físico Havok 2.0, el mismo que sirve de base al futuro *Half-Life 2*. Esto permitirá una total interacción de los personajes del juego con un entorno altamente destruible. Vas a topar con jefes de final de nivel de un tamaño inconmensurable que serán capaces de destruir partes del escenario a voluntad, y eso asegura espectáculo de altura. Por ejemplo, según comenta Adrian Chmielarz, "en el nivel del jefe Thor, el personaje puede derribar los pilares del escenario para aplastarte". Por suerte, tú también podrás utilizar tus



DATOS

GÉNERO:	Acción
DESARROLLADOR:	People Can Fly
EDITOR:	Virgin Play
DISPONIBLE:	Marzo

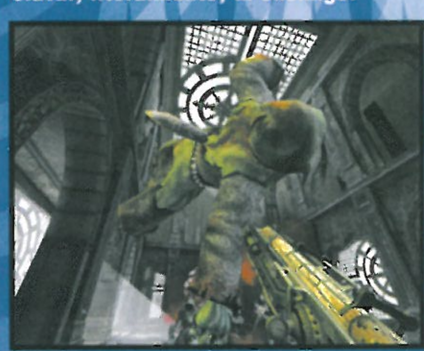


EN RESUMEN

Un juego de acción frenético y a la antigua usanza. Sus principales aportaciones tienen que ver con tecnologías nuevas, espectáculo desquiciado a ritmo de vértigo, malos delirantes, armas brutales y situaciones de puro alucine. Un festín para jugadores poco escrupulosos y con su dosis de humor negro.



La lanzadora de estacas permitirá clavar, literalmente, al enemigo.



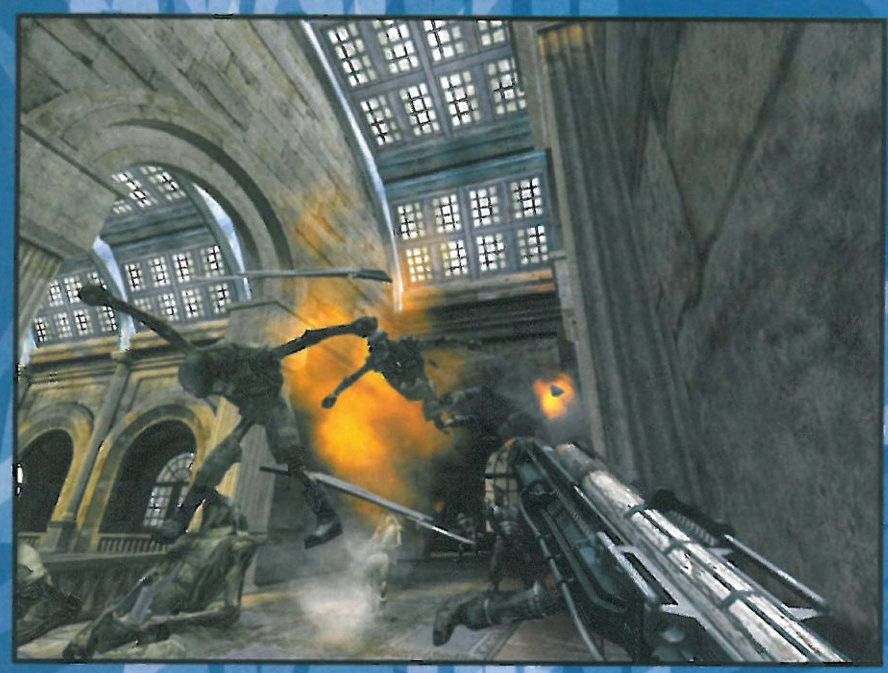
Los escenarios son de un estilo que podría definirse como "gótico irreverente".



Los demonios no lo ven del todo claro. Pero resultan demoledores.



La física exagerada desembocará en divertidas situaciones.


Las armas permiten un doble uso. Así podrás urdir bellas combinaciones.


Más vale enemigo volando que pisándote los talones.


Cuidado con las monjitas, que las carga el diablo.

PAIN

Éste es el nombre del motor gráfico de última generación que moverá el juego. Los desarrolladores han empleado entre 3.000 y 4.000 polígonos para dar vida a las criaturas del Purgatorio, y los jefes de nivel alcanzan los 8.000 polígonos dado su enorme tamaño. Además, se trata de un motor de última generación que aprovecha al máximo las tecnologías más recientes. Con él, People Can Fly está recreando el entorno con infinidad de detalles y consiguiendo texturas y luces dinámicas de alta calidad.



armas para provocar cambios violentos en el escenario. Un simple disparo servirá para hacer volar barriles explosivos o disolver una manifestación de esqueletos dispuestos a impedir que te ganes tu parcela en el Paraíso.

Pavor y supervivencia

A la ambientación visual de estilo gótico de la que gozará el juego hay que añadir su banda sonora. Adrian Chmielarz explica que "acentuará más la inmersión en el juego y el clima de terror gore que se respira". Basta con escuchar los primeros compases para convencerse de que no exagera: esa música, esos efectos y esa constelación de ruidos ominosos son capaces de hacer que se te ponga la piel de gallina. Sin duda, estamos ante un juego de acción capaz de inspirar auténtico pavor sin recurrir a los topicazos habituales en los títulos "de miedo".

No nos engañemos, el juego no gozará de un argumento inmersivo. La acción frenética y las situaciones de una grotesca brutalidad están garantizadas, pero no esperes terror psicológico ni personajes que evolucionan o intrigas que se desgranan paso a paso. Gran parte del valor añadido del título pasará por la posibilidad de llevar a cabo defenestraciones en masa.

El apartado multijugador soportará hasta 32 usuarios y varios modos de partida. Está previsto que en total sean cinco, empezando por el clásico deathmatch individual o por equipos. Chmielarz avanza que "existirá un modo de juego al que hemos bautizado como People Can Fly, una divertida modificación del deathmatch en la que tendrás que ejecutar continuamente los combos de las armas". En este virulento modo no podrás herir al enemigo mientras sus pies toquen el suelo, así que deberás hacerlos saltar antes de propulsar sobre ellos la merecida ración de plomo. Otro modo es el denominado Voosh, en el que todos los contendientes utilizarán la misma arma, que el servidor irá cambiando cada cierto tiempo.

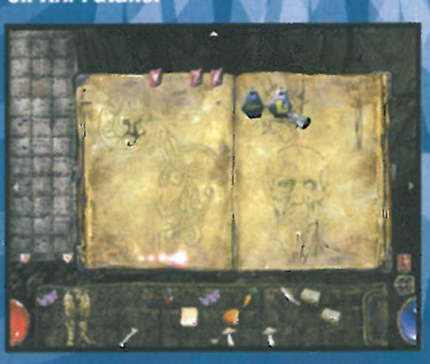
Parece ser que el juego final incorporará un editor de escenarios, lo que confirma la voluntad de sus creadores de ofrecer cuerda para rato, mucho más allá de sus 24 salvajes y adrenalínicos niveles.

ARX FATALIS

Socorrido como ninguno, el refranero español vuelve a tender un cable al plumilla de turno. Ninguna otra sentencia puede describir mejor la llegada de este juego que tanto se ha hecho esperar. Y es que ya se sabe, más vale tarde que nunca.

Por J. J. Cid

De esta guisa empezarás la aventura en *Arx Fatalis*.



Para realizar hechizos, deberás combinar runas.

A*rx Fatalis* es un juego que lleva cerca de un año dando que hablar más allá de nuestras fronteras. Su original planteamiento ha despertado el interés de los roleros de pro desde que entró en desarrollo, y las noticias que se han ido sucediendo han contribuido a aumentar la expectación. Todo lo que iba saliendo a la luz evocaba poderosamente a un clásico del nivel de *Ultima Underworld*. Por fin está a punto de editarse en nuestro país. Llega la hora de comprobar si el entusiasmo inicial y las grandes esperanzas depositadas en él estaban o no justificados.

Humanidad en peligro

El juego lo firma la compañía francesa Arkane, y su principal baza va a ser una trama densa y bien desarrollada, capaz de enganchar al jugador. Todo ocurrirá en el seno de una microsociedad que habita una fortaleza subterránea. El entorno está reproducido con tal precisión y detalle que el jugador se sentirá parte de un universo paralelo. Un universo minúsculo, ya que los creadores del juego han optado por tejer una densa red narrativa alrededor de pocos personajes y en espacios muy reducidos. Para que vayas desvelando la trama poco a poco, han echado mano de un recurso literario infalible: la amnesia del protagonista.

Empezarás el juego en la peor situación posible: amnésico, apaleado y encarcelado en un pútrido calabozo. Poco a poco, el descubrimiento de tu identidad te acabará embarcando en una misión cuyo objetivo es salvar el mundo. Puede sonar a guión desgastado de novela policíaca, pero lo que importa es cómo se desarrolla y las situaciones a las que sirve de base. Y lo cierto es que, en ese terreno, *Arx Fatalis* se queda cerca del ideal: hacer vivir una historia interactiva densa, verosímil y con una inmersión plena.

Cuando la mayoría de los juegos actuales se jactan de presentar grandes espacios abiertos, *Arx Fatalis* se centra en exprimir con sabiduría las posibilidades de un entorno claustrofóbico. En Arkane describen el juego como un acercamiento adulto y realista a los universos de fantasía medievales. Prueba de ello es el diseño de sus escenarios, sobrios, sin concesiones al colorismo efectista típico en estos juegos. *Arx Fatalis* se desarrolla en ambientes húmedos, repletos de pasadizos estrechos y agobiantes que crean el marco perfecto para ritos demoníacos y apariciones sepulcrales.

Con reglas propias

Pero toda esta ambientación se quedaría en nada si las posibilidades de interacción con este universo no fuesen las adecuadas. Es en este punto donde sus

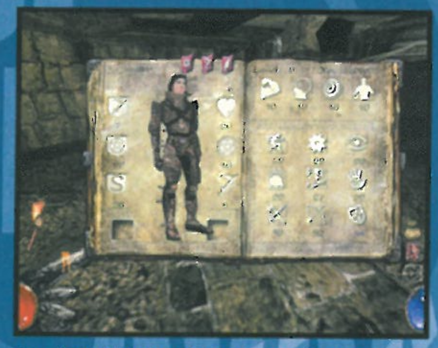


DATOS

GÉNERO:	Rol
DESARROLLADOR:	Arkane Studios
EDITOR:	Nobilis Ibérica
DISPONIBLE:	Febrero

EN RESUMEN

Arx Fatalis propone una sesión de rol no apta para jugadores con claustrofobia. Puede que el tiempo pasado desde su lanzamiento internacional haga que su apartado gráfico ya no parezca al día, pero su original concepción promete ser un buen desengrasante para el panorama del rol virtual.



Las habilidades del personaje son más bien escasas.



Ésta es una de las pocas criaturas que no te atacarán nada más verte.

desarrolladores se sienten más satisfechos, ya que han conseguido un entorno en que todo, hasta el último objeto presente en los escenarios, puede tener una función.

El objetivo general era otorgar libertad de acción del jugador, pero sin obligarle a hacer uso de esa libertad como condición necesaria para avanzar en la aventura. De esta manera el jugador podrá realizar acciones lógicas impensables en otros juegos. Un ejemplo de este apartado podría ser la posibilidad de crear una caña de pescar con la ayuda de un palo y una cuerda. No sería de utilidad "vital" para la aventura, pero sí resultará de gran ayuda para el jugador necesitado.

Su principal baza va a ser una trama densa y bien desarrollada, capaz de enganchar al jugador

En cuanto a reglas, *Arx Fatalis* introducirá una forma nueva de encauzar la evolución de la partida. El objetivo de Arkane fue en todo momento conseguir que el jugador se olvidase de tablas, tiradas, modificadores y demás parafernalia. De esta manera, se consigue que el jugador se centre más en la experiencia de juego en sí misma, sin intromisiones en forma de estadísticas.

De esta forma, la evolución del personaje resultará mucho más natural y menos complicada. Todo se reduce a conseguir puntos de experiencia por completar las misiones o matar monstruos y a aplicar cambios a las pocas habilidades disponibles cuando se sube de nivel. Todo bastante sencillo.

El sistema de magia también va a sorprender por su originalidad, al menos en el contexto de los juegos de rol. Para ejecutar un hechizo, deberás hacer una serie de movimientos con el ratón que el juego reconocerá como runas mágicas. Algo así como lo visto en *Black & White*, pero adaptado a un juego de este género. Este sistema pretende dar la sensación de que los hechizos se ejecutan mediante rituales mágicos. En teoría, la curva de aprendizaje de las artes arcanas debería corresponderse con el grado de dificultad para invocar cada conjuro concreto, pero quizás este sistema no sea el más indicado para situaciones límites ni para jugadores con poca pericia en el uso del ratón.



Incluso en el subterráneo encontrarás grandes castillos.

En las posadas, podrás probar suerte con la ruleta.



Realizar bien un hechizo es cuestión de práctica.

RAÍCES

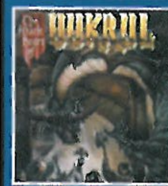
***Arx Fatalis* puede parecerte un producto original si lo comparas con las producciones actuales. Pero lo cierto es que el juego recoge lo sembrado por otros grandes títulos del género.**

ULTIMA UNDERWORLD I Y II



Para muchos, dos de los mejores juegos de rol de todos los tiempos. La perspectiva objetiva se alió con el rol para proponer un entorno fascinante y único.

THE DARK HEARTH OF UUKRUL



Juego para minorías donde los haya. Pasó totalmente desapercibido para el gran público, pero a aquellos que lo probaron aún les queda el poso de sus acertijos imposibles.

DESERT RATS vs AFRIKA KORPS

Por J. Font

El desierto **es un magnífico escenario** para los juegos de estrategia bélica. **En Digital Reality lo saben**, y por eso **van a** intentar **sacarle todo el partido posible a las dunas**, los espejismos, los oasis **y las** tan molestas como inevitables **tormentas de arena**.



Tras dar su particular versión de lo que debe ser la estrategia espacial con *Haegemonia* y su correspondiente expansión, en Digital Reality apostaron por un tipo de guerra más contemporáneo y realista con *Platoon*. Este nuevo juego supone otro cambio de tercio: de las frondosas selvas de Vietnam se pasa ahora al desierto. Eso va a suponer la aparición de otras posibilidades tácticas y un estilo de guerra muy diferente.

Los desarrolladores insisten también en que se tratará de un título mucho más profundo. Para empezar, los combates se van a desarrollar en escenarios abiertos y con gran cantidad de unidades en pantalla. La guerra de guerrillas de *Platoon* da paso a enfrentamientos entre facciones con hasta 25 unidades diferentes, todas ellas con sus propias características y habilidades. Además, estas unidades, ya sean hombres, vehículos o piezas de artillería, adquirirán experiencia a medida que transcurra el juego. Antes de cada misión, podrás configurar tu ejército con las que te parezcan más adecuadas para cumplir con los objetivos asignados.

Mucho, mucho desierto

El juego enfrentará a británicos y alemanes en el marco del frente norteafricano de la Segunda Guerra Mundial. Tú asumirás el papel de un héroe de guerra dispuesto a zanjar con tus hombres el conflicto por la vía rápida. En algunas fases del juego también contarás con el apoyo de unidades aliadas adicionales.

Pese a la teórica abundancia de unidades, las que manejes serán poco sacrificables dada su capacidad para acumular experiencia. Debido a las peculiaridades del escenario, los exploradores jugarán un papel fundamental, ya que el desierto está lleno de montañas, valles y llanuras. Digital Reality piensa sacar partido de todos estos elementos convirtiendo, por ejemplo, los desfiladeros en obstáculos infranqueables o en el escenario de posibles emboscadas.

Está previsto que la campaña conste de muchas y muy diversas misiones. Algunas pueden basarse en simples tareas de reconocimiento o escolta, pero en otras deberás tomar búnkeres al asalto o avanzar sobre



Los espacios abiertos permitirán avances rápidos... y accidentados.



La artillería necesitará tiempo para situar correctamente los cañones.



Antes de cada batalla, podrás configurar tu ejército.



No faltarán los poblados. La guerra urbana también está contemplada.



El juego promete unos excelentes efectos especiales.

campamentos enemigos con defensas formidables. Para ayudar a situar mejor el juego en su contexto, todas las misiones empezarán con una fase informativa llena de datos históricos y su desarrollo será respetuoso con estas pautas.

El ramillete de órdenes a asignar es muy amplio. Dispondrás de doce botones que podrás configurar a voluntad, y las unidades especiales tendrán sus correspondientes submenús para encargarles tareas más complejas y sofisticadas. Como guinda, los desarrolladores están dedicando un esfuerzo preferente a la inteligencia artificial, que defenderá sus posiciones hasta el último aliento y patrullará los escenarios para detectar tus avances y actuar en consecuencia. Para que estas características no sean un problema, está previsto que el juego incluya tres niveles de dificultad, la posibilidad de recurrir a una útil pausa táctica y de variar la velocidad en que se desarrolla la acción.

Podrás recurrir a una útil pausa táctica y variar la velocidad en que se desarrolla la acción

La magia está en el detalle

A tenor de lo visto, *Desert Rats vs Afrika Korps* va a ofrecer un conflicto de lo más espectacular. El alto nivel de detalle, las explosiones, las luces dinámicas e incluso los cambios meteorológicos están más que asegurados. Hemos disfrutado con las realistas columnas de humo que se alzan sobre escenarios devastados o con el espectacular poderío de los carros blindados, que lo arrollan todo a su paso, incluidas las palmeras de un oasis o la infantería enemiga. Además, lo más probable es que puedas contemplar todos estos detalles con total libertad de cámara.

En cuanto a la mecánica general, va a seguir los patrones establecidos por *Sudden Strike*. No habrá recursos que recolectar y las unidades podrán apoderarse de vehículos o armamento pesado. También aquí van a jugar un papel fundamental los transportes de tropas y maquinaria de guerra, pero la diferencia entre ambos juegos es que *Desert Rats vs Afrika Korps* no permitirá acumular tantas unidades para que sirvan de carnaza. El juego de Digital Reality se perfila como menos dinámico que *Sudden Strike*, aunque bastante más que *Blitzkrieg*.

Se trata de una apuesta por un escenario algo descuidado hasta ahora por los juegos de la Segunda Guerra Mundial, en el que primarán los enfrentamientos entre unidades mecanizadas. Si además de eso consigue ofrecer multiplicidad de opciones estratégicas, ya tenemos un juego que puede dar mucho de sí.

ALTO Y ANGOSTO

¿Posibilidades estratégicas? Todas las que quieras y más, sobre todo si se saca partido a la orografía de los escenarios. No creas que los desiertos del juego serán totalmente llanos.



QUIEN DA PRIMERO...

Los desfiladeros son ideales para tender emboscadas. En ellos, tus fuerzas pueden quedar atrapadas y a merced del enemigo ante un campo minado si una de tus unidades de retaguardia es destruida.



....DA DOS VECES

En líneas generales, la orografía del desierto que presenta el juego es accidentada y ofrece puntos elevados. Éstos permiten controlar amplias zonas del escenario. La artillería causa estragos en esos puntos.



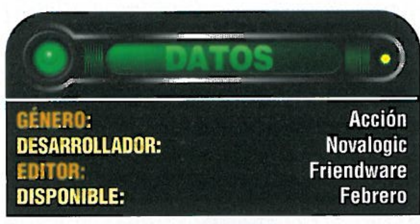
Delta Force BLACK HAWK DOWN Team Sabre

Por E. "Tuckie" Artigas

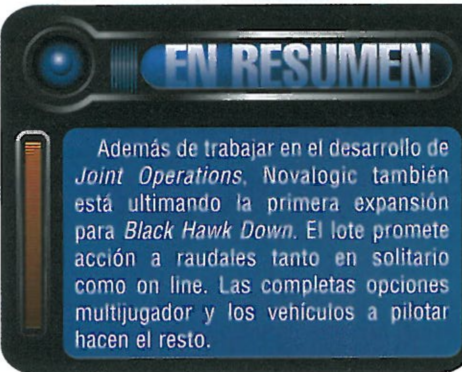
Tras el éxito de *Delta Force: Black Hawk Down*, **Novalogic se ha embarcado en la tarea de ampliarlo** y dotarlo de nuevos alicientes. Esta vez, **el sigilo y la táctica visitan el Golfo Pérsico** y la jungla colombiana.

La saga *Delta Force* ha conocido importantes altibajos. La primera entrega tuvo un notable éxito, pero la segunda flirteó con el desastre. Este último año, Novalogic ha asociado su serie de juegos de acción táctica a una licencia cinematográfica de éxito, *Black Hawk Down*. Con el cambio (parcial) de nombre, aparecía un nuevo escenario y se aprovechaba para renovar en profundidad el apartado gráfico del juego.

En esta ampliación seguirás manejando un grupo de soldados de la Delta Force, pero opta por abandonar las calles de Mogadiscio (Somalia) para desplazarse a dos entornos bélicos nuevos, la jungla de Colombia y una isla petrolífera frente a las costas de Irán. En el primer caso, los malos son los narcotraficantes. En el segundo, se trata de terroristas. Hasta aquí, todo muy típico.



DATOS	
GÉNERO:	Acción
DESARROLLADOR:	Novalogic
EDITOR:	Friendware
DISPONIBLE:	Febrero



EN RESUMEN

Además de trabajar en el desarrollo de *Joint Operations*, Novalogic también está ultimando la primera expansión para *Black Hawk Down*. El lote promete acción a raudales tanto en solitario como on line. Las completas opciones multijugador y los vehículos a pilotar hacen el resto.

Aún hay más

Pero las novedades no podían reducirse a eso. Tal vez el cambio más visible es que será posible conducir o pilotar varios tipos de vehículos. De momento, sólo se conocen cuatro de los que van a estar disponibles: un helicóptero, una lancha Zodiac, un transporte hovercraft LCAC, y un buggy de tres plazas. Según parece, se ha estado trabajando independientemente en estos vehículos desde antes del lanzamiento de *Delta Force: Black Hawk Down*. El modelo de física es el mismo que en *Comanche 4*, por lo que el comportamiento visible de los helicópteros y de algunos otros elementos es casi igual al de ese conocido simulador (de un realismo más bien relajado).

El modo multijugador, aún en fase de implementación, será rico en opciones. Parece que hasta 50 jugadores podrán enfrentarse a la vez. A ello hay que añadir que habrá 30 nuevos mapas para las partidas on line y que todos ellos darán mucho juego al explotar las características de los dos nuevos entornos presentados en la expansión. Si te gusta hacer de francotirador, te tirará más el desierto, pero en la selva también podrás hacer de las tuyas subiéndote a los árboles.



Si organizas bien tu grupo, serás invencible en el desierto.



Las amplias extensiones de desierto te permiten campear a tus anchas.



Escóndete cuando utilices explosivos para evitar la onda expansiva.



ANÁLISIS A LA CONTRA

NBA LIVE 2004

Aún no he jugado a este juego, pero como soy más chulo que un ocho voy a hacer un análisis de estos, a la contra, basándome sólo en cosas que decís de él y que me sorprenden un poco. Para empezar, este juego tenía un 8 el año pasado. Reconocéis en su análisis que el simulador ha mejorado y, aun así, le cascáis medio punto menos, algo que causa cierta sorpresa. Bueno, vamos a leer entre líneas y pensar que será que los cambios no son suficientes, que ha pasado un año y todos los juegos progresan a nivel técnico en ese tiempo y patatín y patatán. Pero, hombre, es que en el texto se reconoce que la inteligencia artificial ha aprendido a defender, con lo que el juego, sin dejar de ser un desmadre arcade, tiene ahora algo más de táctica. Eso es un cambio sustancial, señores, no sólo un lavado de cara. Lo digo porque al leer que un simulador deportivo tiene peor nota que su edición del año anterior, uno piensa que no se habrá hecho nada para mejorarlo. Pero parece que éste sí está currado. ¿O no? No sé, tendré que jugarlo (y pensaréis vosotros: "Tío, haber empezado por ahí").

Andrés Mestre (e-mail)

Envíanos tu texto por carta, indicando ANÁLISIS A LA CONTRA en el sobre, a Game Live - C/ Álava 140, 7° - 08018 Barcelona, o mediante e-mail a gamelive@ixo.es, indicando Análisis a la contra en el asunto.

LA CUENTA ATRÁS



La alineación de *Game Live* es de las que se recitan de corrido y sin respirar, como aquellas delanteras míticas del fútbol de los años 50. Somos los mismos casi desde el principio. Lo decimos porque es raro que un equipo se mantenga unido y cohesionado tanto tiempo. Y también porque las cosas están empezando a cambiar: lean, lean.

Una que se queda es nuestra redactora de lujo, la incomparable Sandra Sol.

Faltan cuatro semanas:

Aprovechamos para decir adiós (parece que esta vez en serio) a nuestro redactor más díscolo e inquieto: Javier Moncayo. Como se suele decir, el tipejo este empieza una nueva singladura profesional. Vamos, que se abre y si te he visto no me acuerdo. Por enésima vez, suerte con lo suyo, señor Moncayo. Y muchísimas gracias. Por todo.

Faltan tres semanas:

Otro que se abre es nuestro diseñador e ilustrador de guardia, Martín Sánchez, Sánchez Senior para los amigos y los lectores habituales de esta Cuenta Atrás. El muchacho llevaba tiempo con ganas de emigrar a aires más cálidos, así que nos deja en cuanto cerremos este número. Pues eso, que te vaya bonito también a ti.

Faltan dos semanas:

Otro que emigra a aires más cálidos es Sánchez Junior, de profesión, analista. Pero éste va a volver: se va de vacaciones a un sitio llamado Punta Cana, que al parecer está en la República Dominicana. Eso sí, se va con los deberes hechos: hasta el último instante, estuvo anclado a su ordenador destapando primicias on line.

Falta una semana:

Entre el anuario 2003 que nos hemos currado entre todos (corre al quiosco a buscarlo si aún no lo tienes), la poca gente que somos y lo mucho que se resiste el número de enero, esto es un sinvivir. Al menos, el perverso Sánchez ha tenido el detalle de no enviarnos postales de Punta Cana: sólo faltaría la ostentación y el recochineo.

Hora cero:

Sánchez vuelve a tiempo para echarnos una mano con el cierre de la revista. Viene moreno, relajado y con un montón de anécdotas tan espectaculares como poco verosímiles, pero le dejamos disfrutar de su cuarto de hora de gloria antes de desempolvar el látigo y ponerle a trabajar.

JUGADORES HABITUALES



EL BUENO EL FEO Y EL MALO

Sea para bien o para mal, la histeria navideña va amainando y los juegos empiezan a editarse a un ritmo un poco más terrenal y menos vertiginoso. Por suerte, eso no implica que baje el listón: algunas de las novedades que analizamos este mes se las traen.



EL BUENO

Es un poco perro, porque ni siquiera se plancha las camisas. Pero también es un buen tipo, una especie de socialdemócrata con cartucheras que protege a los débiles de la voraz tiranía del capital. Fenimore Filmore es el último gran héroe americano. Vamos, como Aznar, sólo que, como te decíamos, socialdemócrata y con cartucheras.



EL FEO

Para feos, los bichejos de la nueva adaptación virtual del juego de cartas coleccionables *Magic: The Gathering*. Y es que la versión adulta de *Pokémon* vuelve a la carga, empeñada en que llenemos nuestro disco duro de acción estratégica en la que invocas engendros que asustan al miedo. Lo que hay que ver...



EL MALO

Malo es nuestro director, que jugando con el Real Madrid en el nuevo *Championship Manager* ha bajado a Segunda, cambiado a Raúl por Amavisca en un trueque surrealista y perdido en octavos de la Liga de Campeones con el Hajduk Splitz. El año que viene, a jugar con el Écija, por insensato y por manazas.

NUESTRAS FICHAS

Una rápida ojeada a nuestras fichas técnicas te permitirá descubrir:

Cuánta memoria RAM necesitas para que el juego funcione y cuánta te recomendamos.

Cuántos jugadores pueden jugar simultáneamente en un mismo PC, en LAN y en Internet.

En qué idioma están los textos y las voces del juego.



Qué procesador necesitas para que el juego te funcione y cuál te recomendamos.

Qué memoria RAM debe tener tu tarjeta gráfica y cuánta te recomendamos.

La página web del juego.



En *Game Live* haremos todo lo posible para que los árboles no nos impidan ver el bosque. Que quede claro que a) cuando un juego cumple, sin más, con los mínimos exigibles merece un cinco y b) que no todos los meses se edita "el mejor juego del mundo" o "el mejor en su género".

10 Perfecto
Todavía no ha llegado el juego que colme nuestras aspiraciones, pero ese día dejaremos la revista para jugar a él día y noche.

9 Obra maestra
No te lo puedes perder por nada del mundo. Pocas veces verás una nota así en nuestra sección de análisis. El consenso es unánime en la redacción.

8 Excelente
Como subir al cielo en un ascensor climatizado y con hilo musical. Para cualquier jugador que se precie.

7 Notable
Muy por encima de la media. No te hará perder la cabeza, pero sí es muy recomendable.

6 Bueno
Un producto digno en el que vale la pena invertir tus ahorros, especialmente si eres un fan del género. Destaca entre los de su especie.

5 Aceptable
O interesante sin más, si lo prefieres. Un juego mediano que puede hacerte pasar buenos ratos y puedes comprar sin la gabardina ni las gafas oscuras.

4 Mejorable
Puedes pasar perfectamente sin él. No es que jugar a esto sea perjudicial para tu salud, pero no tenerlo tampoco debería quitarte el sueño.

3 Prescindible
Recomendado sólo para mediados de agosto y otras épocas de pertinaz sequía en lo que a software se refiere. ¿Seguro que lo vas a comprar?

2 Pernicioso
Nueve de cada diez analistas consultados confirman que tu ordenador puede sufrir molestos efectos secundarios si instalas este subproducto.

1 Deleznable
Comprarlo no está perseguido por el Código Penal de ningún país democrático, pero ya dijo Winston Churchill que hasta la democracia es mejorable.

GÉNERO: Aventuras • DESARROLLADOR: Revistronic • EDITOR: Planeta DeAgostini • PRECIO: 29,95 € • PEGI: +7

Fenimore Fillmore THE WESTERNER

A lo largo de sus nueve años de existencia, **Revistronic** se ha convertido en **una de las principales compañías de desarrollo españolas**. De hecho, suya fue **la primera aventura gráfica** creada en nuestro país que se distribuyó a nivel mundial. La **riqueza de ideas** y la **calidad** de *The Westerner* hacen presagiarles **un futuro aún mejor**.



Por G. Masnou



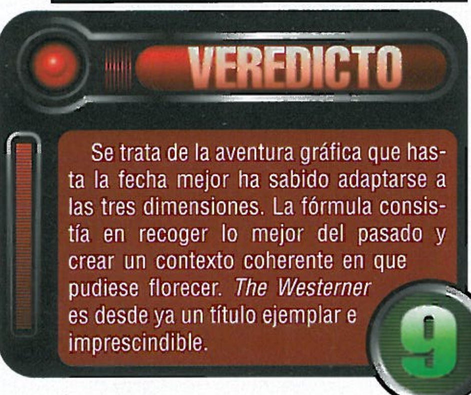
FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 733 MHz	PIV 1 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	32 MB

Multijugador
- Un mismo PC: X
- LAN: X
- Internet: X

Idioma
- Textos de pantalla: Español
- Voces: Español

Web www.revistronic.com/games/westerner/westerner.htm



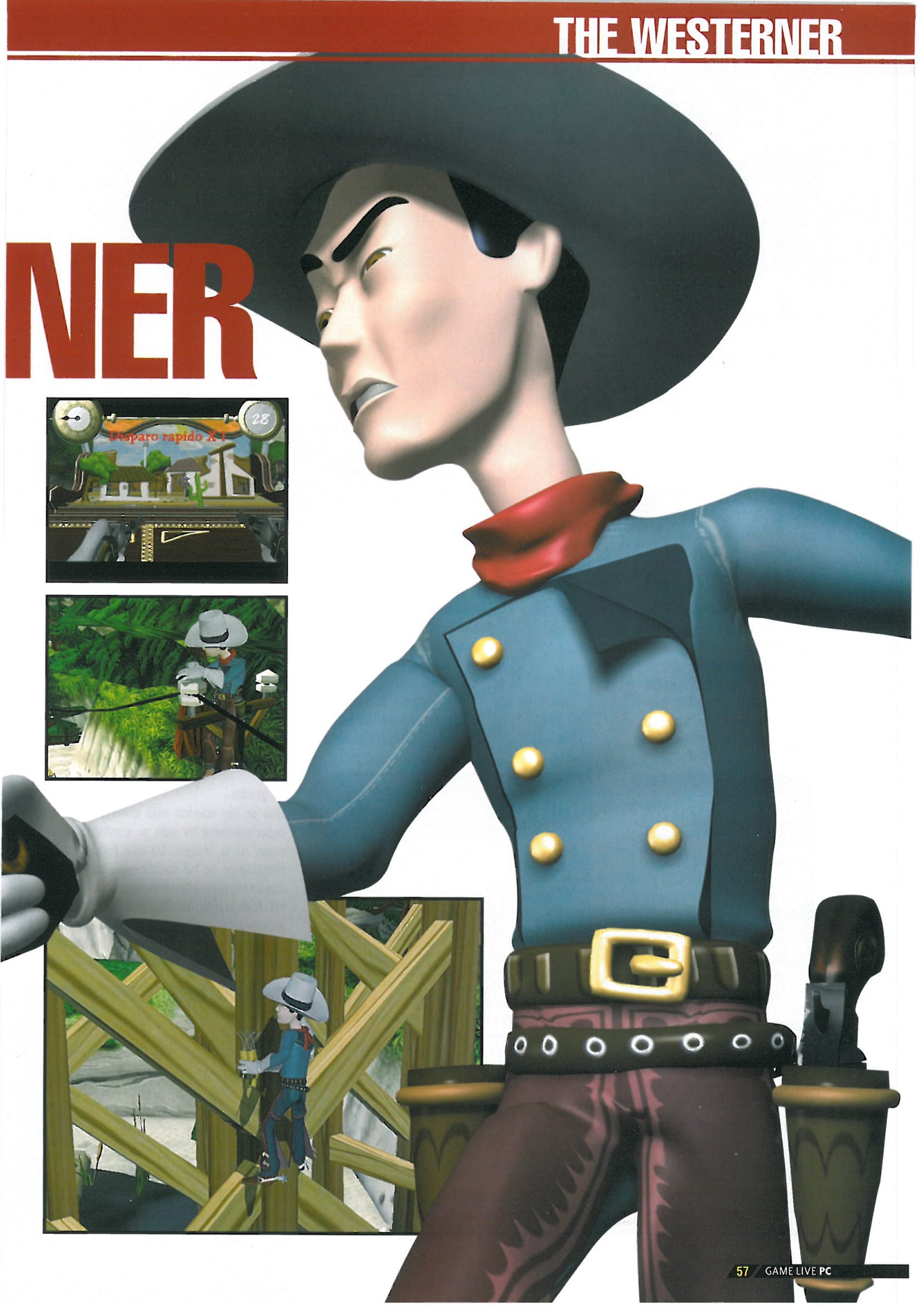
Empecemos con un pequeño tirón de orejas: a este juego se le notan las prisas. Es excelente, pero tiene ligeros problemas de acabado que enturbian un poco el producto. En *The Westerner* hay objetos que aparecen y desaparecen, personajes que se acomodan sobre sillas invisibles, labios que se mueven sin que de ellos salga palabra alguna y unos problemas de superposición de objetos que hacen que el protagonista se quede bloqueado en ocasiones y no haya más remedio que reiniciar la partida. En fin, una lástima, aunque tal vez esto se corrija con la oportuna edición de algún que otro parche.

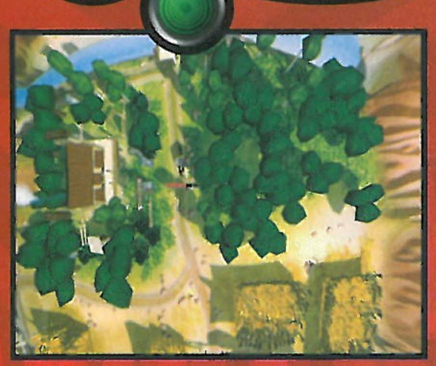
Lo que no parece que vaya a corregirse, ni ahora ni nunca, es su estridente y repetitiva banda sonora. No te extrañe que el empacho de organillos machacones y sintetizadores de juguete te produzca jaqueca. Una música de aliento épico hubiera quedado mucho mejor.

Políticamente incorrecto

Pero vayamos a lo que sí funciona, que es mucho. Casi todo. Bajo una (en apariencia) inofensiva estética de dibujos animados se esconde un guión que rebosa humor de brocha gorda, incorrección política, imaginación desbordante y situaciones adultas llevadas al límite de sus posibilidades. Un western que se inspira, a grandes rasgos, en películas como *Solo ante el peligro*, *El bueno, el feo y el malo* o *Sillas de montar calientes*.

NER





En los desplazamientos entra en acción el mapa cenital.



Existen medios de transporte alternativos al caballo.

El juego cuenta la historia de Fenimore Fillmore, un pistolero que se convierte sin comerlo ni beberlo en la única esperanza de unos honrados campesinos a los que están a punto de expulsar de sus tierras. Evidentemente, no faltan a la cita la chica, el villano de turno, los pantalones vaqueros, los Colt 45 y los secundarios sobrados de mugre y personalidad.

Probablemente, el principal logro de este título resida en su modélica interfaz, perfecta para el entorno tridimensional del juego. Olvídate del pad y del teclado: *The Westerner* se maneja como las aventuras 2D, exclusivamente con el ratón. A las ya conocidas funciones de andar, hablar, coger y hacer uso de objetos (todas ellas, concentradas en tres iconos gráficos), hay que sumar la posibilidad de observar los elementos presentes en el escenario en una perspectiva en primera persona.

También da el pego un sistema de cámaras rico en recursos cinematográficos. A pesar de que la cámara no puede controlarse, ella se basta y se sobra para ofrecer casi siempre los mejores ángulos posibles. Además, para que puedas explorar más cómodamente tu entorno, sí existe la posibilidad de desplazar levemente la cabeza del personaje con el ratón para que cambie el campo de visión.

Al grano

Uno de los aciertos más llamativos de los desarrolladores ha sido su confianza en el poder de la imagen. De esta forma, se ha prescindido de las tradicionales descripciones de los elementos presentes en el escenario. Toda la información que necesitas está al alcance de la vista o en los diálogos, concisos y orientados a lo que importa sin por ello perder en contenido narrativo. Como en las



Los granjeros de la zona no escatiman esfuerzos para defender sus casas.

VETERANOS EN FORMA

En 1995, los hermanos Rodrigo y Hernán Castillo abandonaron la desaparecida Dinamic Multimedia para desarrollar con Erbe su ópera prima, *The 3 Skulls of the Toltecs*. Poco después Erbe se desentendió del proyecto y los Castillo optaron por fundar Revistronic. Éstos son los juegos de la compañía que han precedido a *The Westerner*.

THE 3 SKULLS OF THE TOLTECS

La primera aventura de Fenimore consiguió vender 200.000 unidades en Europa, donde contó con la distribución de Warner Interactive. Suficiente para encarar su segundo proyecto con optimismo.





TOYLAND RACING

Un indigno clon de Mario Kart protagonizado por algunos de los personajes de *The 3 Skulls of the Toltecs*. Pasó con más pena que gloria. Con todo, logró vender la friolera de 24.000 ejemplares en una sola semana.

GROUCH

Tras un año y seis meses de arduo trabajo vio la luz el título mejor acabado que publicaron bajo el sello de Dinamic. Un divertido título de espada y brujería en donde la materia gris cede el paso a la acción más descerebrada.



TOON CAR

Se trata de una versión ligeramente mejorada de *Toyland Racing*. Incluía la posibilidad de escoger entre 10 vehículos distintos así como de hacer uso de armas que iban apareciendo por el circuito.



En las escenas de acción, el cursor cede el paso a un punto de mira.



Si no encuentras un objeto, siempre puedes comprarlo en la tienda.

mejores aventuras de LucasArts, conversar es parte de la aventura, pero no te pierdes en densos y aburridos menús de diálogo. Los personajes van al grano, pero conservando la coherencia y el sentido del humor.

Puzzles dentro de puzzles

The Westerner utiliza la tradicional (pero no siempre bien explotada) fórmula de puzzles que desembocan en otros puzzles. De esta forma, los nuevos objetivos van surgiendo sobre la marcha y el juego te mantiene siempre en ascuas, sumergido en una aventura que evoluciona con coherencia y según su lógica interna. Eso motiva también que no se tenga la sensación de linealidad en el desarrollo de las acciones. La mayoría de fases de puzzles implican interactuar con decenas de objetos buscándolos, recogiéndolos y usándolos con otros personajes o elementos del entorno. Y aún queda espacio para acciones tan interesantes como atracar bancos, hacer estallar por los aires un puente, emborracharse en desquiciantes duelos a tragos de zarzaparrilla o competir en un concurso de tiro al blanco contra un robot chiflado.

En el caso de The Westerner, la grandeza del juego queda más clara cuanto más lo juegas

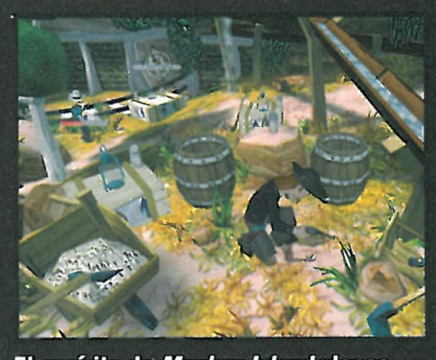
Para llevar a cabo algunas de estas opciones debes disponer de algo de dinero. Y es que la fuerza del dólar se hace notar, y mucho, en este juego: con él puedes comprar objetos imprescindibles en la tienda del pueblo, falsificar documentos, abrir una cuenta en el banco o pagar a los posibles confidentes. Para hacerse con un buen capital basta con agudizar la vista y el ingenio. Hay billetes escondidos en los rincones de casi todos los escenarios, aunque también existe la posibilidad de solicitar créditos en el banco del pueblo o enviar telegramas pidiendo dinero a parientes, amigos e incluso al mismísimo



Fenimore Fillmore pronto se gana la simpatía de los granjeros.



Al sheriff no parece importarle demasiado lo que pasa en su pueblo.



El espíritu de *Monkey Island* planea sobre los geniales duelos a tragos.


The Westerner mezcla trastos viejos con tecnología de última generación.


El mobiliario esconde billetes de todo tipo.

El dinero resulta de vital importancia para progresar en la aventura.

presidente de los Estados Unidos. Por pedir, que no quede.

Otro detalle destacado es la presencia de un secundario de lujo que acompaña a Fenimore en todo momento: su caballo. El fiel cuadrúpedo traslada al pistolero de un lugar a otro del mapa y dedica los tiempos muertos a darse un pantagruélico atracón de zanahorias. Debes hacer lo posible para que no le falte el tubérculo de marras, ya que es ésta la fuente energética que le permite cruzar los escenarios al galope. Y no creas que va a ser fácil: la bestia devora a velocidades de vértigo y las zanahorias deben ser plantadas, regadas con esmero y recogidas antes de que las degluta. Así que no queda más remedio que dedicar un buen rato a cultivar el huerto antes de cualquier desplazamiento de importancia.

Siguiendo los cánones de moda actuales, The Westerner incluye pequeñas porciones de acción

Acción de juguete

Siguiendo los cánones de moda actuales, *The Westerner* incluye pequeñas porciones de acción. En momentos puntuales de la aventura, Fillmore se ve involucrado en una serie de tiroteos (por supuesto, sin una sola gota de sangre) cuyo mecanismo se asemeja bastante al de títulos como *Operation Wolf* o *The House of the Dead*. Todo se reduce a desplazar un punto de mira por la pantalla, disparar en el momento adecuado y procurar que tu personaje salga del brete de una pieza. Pero que no cunda el pánico, porque esta concesión a otros géneros cumple con su cometido, que no es otro que hacer avanzar la aventura de forma variada y lo más coherente posible.

Tras saborear las excelencias de títulos como *Silent Hill 3* o *Las arenas del tiempo*, puede que el apartado gráfico de *The Westener* sepa a poco. A pesar de las claras limitaciones del motor gráfico utilizado, los desarrolladores de Revistronic alcanzan con éxito el propósito de crear un entorno tridimensional vivo y convincente. Sobre todo, gracias a la expresiva

SECUNDARIOS DE LUJO

Según avanza la aventura, Fenimore Fillmore va topando con una serie de personajes con los que debe interactuar. Éstos son los más importantes.

STAREK
El malo de la función. Un depravado terrateniente que pretende apoderarse por medios nada sutiles de las tierras de los granjeros. Impone su ley gracias a su pequeño ejército de matones. Además, ha sobornado a las autoridades.

RHIANNON
Sobrina de Starek. Su tío pretende casarla a la fuerza con el repelente heredero de una rica familia ganadera. A pesar de ello, el corazón de la bella profesora late a gran velocidad cada vez que está cerca de Fenimore Fillmore.



JOE
Este robusto personaje es el líder de los granjeros y el encargado de mantener unidos a los miembros de la comunidad. Se trata de un hombre de acción y de convicciones dispuesto a todo para pararle los pies a Starek.



Fenimore mueve la cabeza en la dirección que indica el cursor.



Los gráficos tienen un marcado aire de dibujos animados.



El sentido del humor está presente en todos los diálogos del juego.



Un tal Starek es la personificación del mal: todos parecen temerle.

No todos los personajes hablan perfectamente el idioma de Cervantes.

representación poligonal de los personajes, a unos escenarios cuidados hasta el más mínimo detalle y a unas fluidas animaciones que no desentonarían en una superproducción de Pixar.

Interés creciente

Hay videojuegos que producen una impresión inicial apabullante. Para que ese deslumbramiento no nos haga perder la distancia crítica, hay que dejar pasar algo de tiempo, seguir jugando y comprobar si las primeras impresiones se consolidan. En el caso de *The Westerner*, la grandeza del juego queda más clara cuanto más lo juegas y más tiempo dedicas a profundizar en él. Revistronic acaba de ganarse un rincón en futuras antologías de la aventura gráfica por hacer lo que ni *Broken Sword: El sueño del dragón* ni *Uru* lograron del todo: la primera aventura gráfica del nuevo milenio a la altura de la mejor tradición del género.



STELLA
La mujer de Joe. Una chica tímida y sumisa cuyas principales funciones consisten en preparar la comida, cuidar de su hijo y lavar la ropa de Fenimore. Con todo, si hablas con ella puede que te proporcione un par de pistas.



ALVIN
Este anciano es otro de los granjeros amenazados por las expropiaciones indebidas de Starek. Su participación inicial no pasa de testimonial, pero no dudará en echar una mano a Fenimore una vez superado el ecuador del juego.



ALMA
La mujer de Alvin. Se pasa el día sentada en el balancín de la entrada de su casa. Su tacañería obligará a Fenimore a agudizar su ingenio si quiere apoderarse de uno de los objetos que adornan la casa de esta desagradable mujer.



TOM
Uno de los granjeros dispuestos a dejarse la piel para defender sus tierras. Tom posee la habilidad de reproducir a la perfección cualquier tipo de firma, característica que irá de perlas para falsificar ciertos documentos.



SHORTY
Un asalariado de Starek que sigue los pasos de Fenimore cada vez que pone los pies en el pueblo. La única manera de desprenderse de tan molesta presencia consiste en retarlo y vencerlo en un duelo a tragos de zarzaparrilla.



GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Haemimont Games • **EDITOR:** FX Interactive • **PRECIO:** 19,95 € • **PEGI:** +12

Por J. Font

IMPERIVM II
La conquista de Hispania

Los buenos estrategas tienen una **cita** este invierno en la Península Ibérica de hace poco más de 2.000 años. Allí **combaten cartagineses, iberos y romanos** en una lucha sin cuartel **para hacerse con** el control definitivo de la sangría, el sol y **la paella**.

Hace más de 2.000 años ya existía una república (pronto Imperio) con pretensiones de erigirse en gendarme de Occidente y potencia global. Los únicos capaces de ponerla en jaque en su lucha por la supremacía no fueron eslavos con ideas colectivistas, sino un puñado de comerciantes y guerreros norteafricanos que vivían en una ciudad llamada Cartago. Su líder, Aníbal, se atrevió a retar a la poderosa Roma. Con sus elefantes y su caballería númida, desembarcó en la Península Ibérica, cruzó los Pirineos y los Alpes y marchó sobre la que más tarde sería llamada Ciudad Eterna. El posterior contraataque romano acabó suponiendo el fin del imperio cartaginés. *Imperivm II* es un juego de conquista en tiempo real (así lo definen sus creadores) que se centra en ese periodo de la Historia Antigua.

Si ya tuviste la oportunidad de jugar a *Imperivm*, verás que la mecánica de su secuela es casi idéntica. Se trata de completar una serie de objetivos concretos, y para ello debes formar ejércitos y hacer que rindan todo lo posible en combate, sin necesidad de



construir ni desarrollar tecnologías. Como de costumbre, necesitas acumular un par de recursos, alimento y oro, necesarios para la creación de nuevas unidades militares y su mantenimiento. No tienes que destinar unidades a su obtención, sino que tus reservas van aumentando en función de la población que está bajo tu dominio.

Durante la campaña, que puedes afrontar dirigiendo a romanos, cartagineses o iberos, cruzas extensos escenarios en los que vas encontrando aldeas y fortines. Controlar las primeras hace que aumente tu población y, por tanto, tu producción. En cuanto a los segundos, los hay de varios tipos. Unos te permiten reclutar a los civiles para convertirlos en unidades militares, otros son centros de adiestramiento en los que puedes mejorar las aptitudes bélicas de tus tropas y el tercer tipo permite comerciar para aumentar tus reservas de oro.

Control territorial

En tu campaña de conquistas, vas apoderándote cada vez de mayor cantidad de fortines

MAYOR CONTROL

Uno de los aspectos que más han mejorado en esta secuela tal vez sea la gestión de tu ejército. Éstas son sus principales novedades.

RECETA HEROICA



Dispones de una unidad especial, el héroe, a la que puedes vincular determinadas unidades. Eso no quita que puedas asignar a éstas órdenes directas cuando lo creas oportuno.

PARÓN TÉCNICO



Se ha introducido una pausa táctica que permite detener el combate y estudiar la situación. Así, puedes dar órdenes a las unidades para que se ejecuten una vez acabado el tiempo muerto.

TALISMANES Y CONJUROS



Los objetos mágicos y los amuletos amplían las opciones estratégicas del juego. Además, algunas unidades cuentan con habilidades especiales que llevan a cabo de manera automática durante el combate.

TECLAS CALIENTES



Iconos de selección rápida te permiten manejar grandes ejércitos y llevarlos donde hagan falta. También permiten controlar la producción de unidades.

y aldeas y el grueso de tu ejército se aleja cada vez más de tu ciudad, con lo que debes dejar unidades que protejan tus conquistas y aseguren también las rutas de avituallamiento que comunican tu ciudad de origen con las tropas. Si las cortan, te quedas seco, ya que si tu ejército no recibe alimento, su rendimiento en combate baja.

Debes afrontar dilemas estratégicos de importancia bastante a menudo: ¿Desperdigo mis unidades por el mapa para asegurar mis puestos avanzados y rutas de avituallamiento? ¿Consolido antes mis conquistas aun a riesgo de ceder la iniciativa al ejército enemigo? El papel poco relevante de la orografía en el juego todavía te fuerza más a diseminar las tropas, ya que difícilmente encontrarás un punto defensivo que te permita proteger varias aldeas y fortines a la vez. No es conveniente fiarse de los obstáculos naturales, ya que probablemente puedan ser sorteados. Una de las tácticas más efectivas es atacar donde duele y cortar las rutas de suministro enemigas antes de que ellos corten las tuyas.



Una de las claves para ganar es emplear las unidades adecuadas.

Unidades características

Cada civilización cuenta con sus propias unidades, aunque a efectos prácticos son bastante equivalentes y no se apartan de lo habitual en este tipo de juegos: lanceros, arqueros, caballería... Eso sí, el hecho de que aparezcan unidades características, como elefantes en el ejército de Aníbal, honderos baleares en el de los iberos o pretorianos en el romano, contribuye a la credibilidad del juego.

Además de las unidades normales, también se incluyen héroes, que influyen de forma positiva en las tropas que les rodean, y unidades con poderes mágicos. Además de sanar a tus unidades, estas últimas pueden invocar fuerzas sobrenaturales que debiliten al enemigo desde los altares de sacrificio. Por ejemplo, es posible

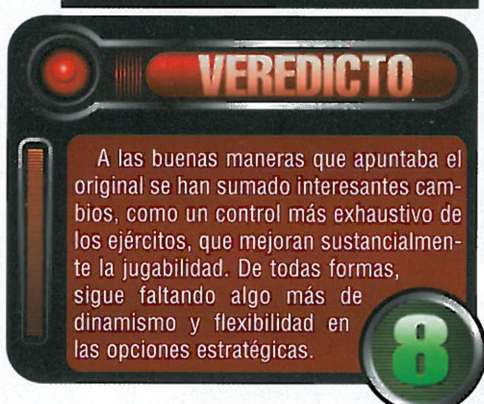
FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 500 MHz	PIII 1 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	4 MB	32 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	8
Internet	8

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.fxplanet.com



VEREDICTO

A las buenas maneras que apuntaba el original se han sumado interesantes cambios, como un control más exhaustivo de los ejércitos, que mejoran sustancialmente la jugabilidad. De todas formas, sigue faltando algo más de dinamismo y flexibilidad en las opciones estratégicas.

8



La superioridad numérica no es sinónimo de victoria.



La campañas tienen líneas argumentales convincentes.



Las formaciones te permiten obtener bonificaciones en los combates.

sumir en la hambruna a tu enemigo durante un periodo de tiempo para poder atacarlo más fácilmente.

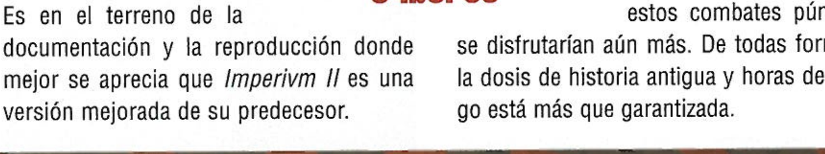
Las unidades ganan nivel y experiencia en el combate, lo que hace posible que un ejército multitudinario sea masacrado por un grupo reducido de unidades mejor entrenadas. Así que, antes de entrar en combate, es necesario tener muy claro contra quién te vas a enfrentar. No es mala idea llevar siempre las unidades más poderosas al frente para poder repeler los ataques con mayor facilidad.

Audaces pero prudentes

Dado lo poco sacrificables que son las unidades, es lógico que el juego exija un adecuado equilibrio entre audacia y cautela. En el modo fácil, es posible salir airoso de la partida con muchas unidades poco entrenadas; basta con hacerte con el control de las amplias zonas del escenario a las que la inteligencia artificial renuncia por sistema. El único problema es rematar al enemigo, ya que si avanzas deprisa dispondrás de un ejército muy numeroso que deberá derrotar a un pequeño grupo de unidades mejor entrenadas.

Tal vez la característica más decepcionante del juego es que lo que mejor funciona son las estrategias predeterminadas. Sigue los consejos que se te dan durante la campaña y es muy posible que ganes. Empieza a improvisar, y verás qué poco tardas en cargar la partida de nuevo, por brillantes que sean las tácticas que se te ocurran.

Pese a estas deficiencias, el juego se disfruta por su pulcra recreación del mundo mediterráneo en la época de la Segunda Guerra Púnica, con unidades y edificios que recrean de forma creíble los modelos históricos. Es en el terreno de la documentación y la reproducción donde mejor se aprecia que *Imperivm II* es una versión mejorada de su predecesor.



Por ello, se hace extraño constatar que algunos detalles no han acabado de ser pulidos de manera eficaz, como la orientación de las formaciones. Sin duda, la saga *Imperivm* tiene aciertos notables, pero sigue quedándose algo lejos de la excelencia estratégica. Con una inteligencia artificial algo más depurada, estos combates púnicos se disfrutarían aún más. De todas formas, la dosis de historia antigua y horas de juego está más que garantizada.



Las civilizaciones cuentan con unidades especiales muy efectivas.



La ambientación esta incluso más cuidada que en el original.



GÉNERO: Deportes • DESARROLLADOR: Sports Interactive • EDITOR: Proein • PRECIO: 29,95 € • PEGI: +3

CHAMPIONSH
Temporada 03/04

Por D. Valverde

He aquí la nueva entrega del prestigioso manager de fútbol **que causa furor en Gran Bretaña**, la cuna del fútbol, y extiende su **fama por medio mundo** como una mancha de aceite. Pese a que esta saga no tiene tanta tradición **en nuestro país**, ya hay quien empieza a considerarla **legítima heredera del añorado *PC Fútbol*.**

Este *Championship Manager* de la temporada futbolística en curso no supone una ruptura radical con las entregas anteriores de la serie a la que pertenece. En Sports Interactive han apostado por dejar intacta una fórmula de solvencia contrastada y retocar sólo lo justo y necesario.

Y es que, de hecho, las novedades son escasas, casi anecdóticas. El seguimiento de los partidos continúa realizándose en un tan práctico como esquemático modo de visionado en 2D. En él, se echa mano de una visión aérea del estadio (tipo *Subbuteo*) que permite observar con detalle y precisión todas las jugadas y lances del juego. A diferencia de lo que ocurre en otros juegos de gestión futbolística (llámense *PC Fútbol* o *Total Club Manager*), que optan por recrear los partidos con un motor gráfico totalmente 3D, el nuevo *Championship Manager* apuesta por un seguimiento de los partidos mucho más sobrio, dándole más importancia al factor estratégico que a la espectacularidad gráfica.

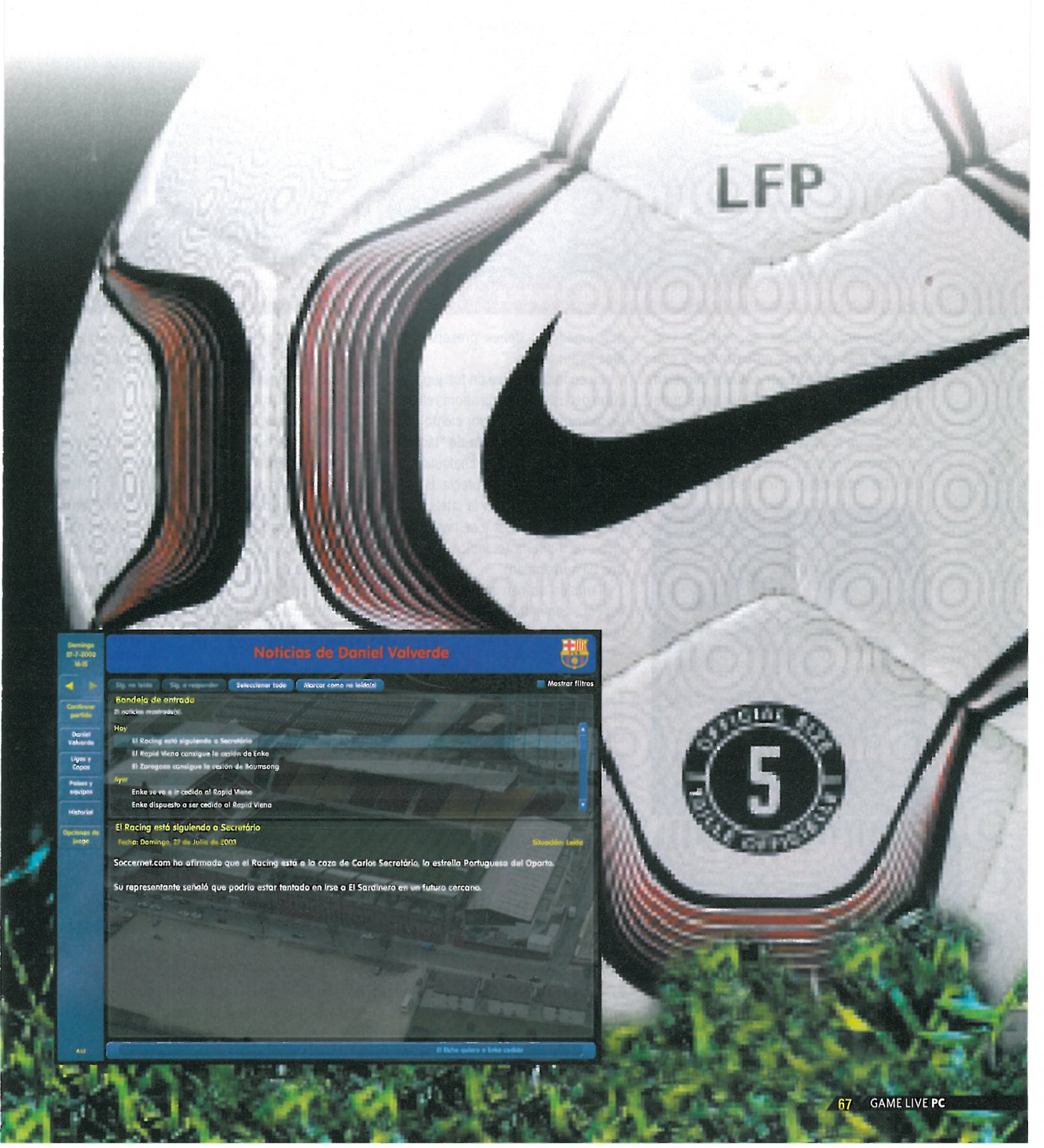
Lo cierto es que el simulador 2D de Sports Interactive cumple a la perfección. Gracias a él y a los excelentes efectos que acompañan las jugadas, el seguimiento de los partidos se convierte en algo muy atractivo y que engancha desde el principio. Si prefieres tener desactivada la opción 2D, también puedes seguir los lances del juego a través de los ya tradicionales comentarios de texto, pero has de tener en cuenta que esta elección da un margen de maniobra menor y permite hacerse una idea menos precisa de lo que ocurre sobre el césped.

La vida sigue igual

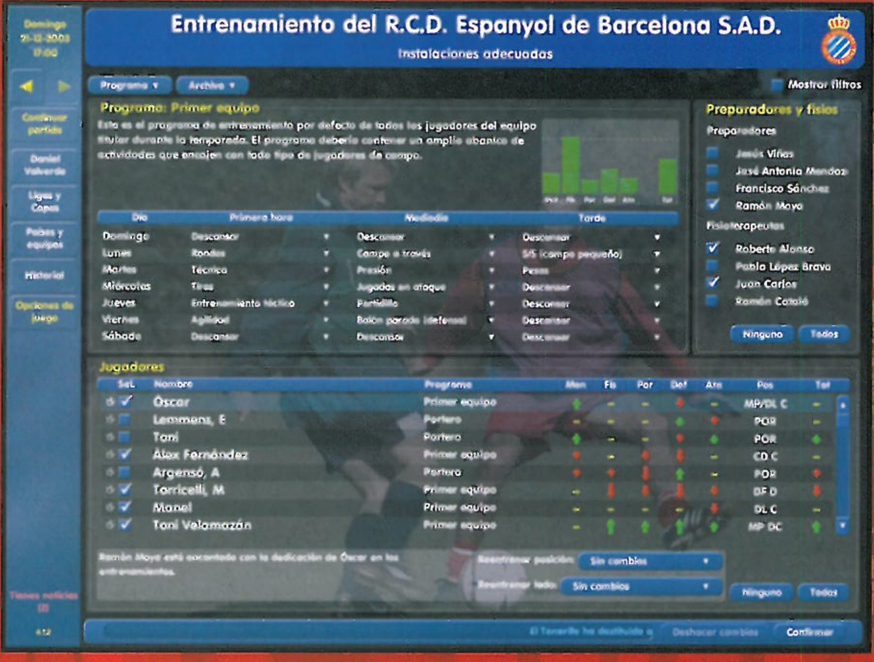
En esta entrega, el aspecto de los terrenos de juego varía según las condiciones



IP MANAGER


LFP
5
Noticias de Daniel Valverde
Seleccionar todo
Marcar como no leído(s)
Mostrar filtros
Bandeja de entrada
Hoy
El Racing está siguiendo a Secretário
El Rapid Viena consigue la cesión de Enke
El Zaragoza consigue la cesión de Baumsong
Ayer
Enke se va a ir cedido al Rapid Viena
Enke dispuesto a ser cedido al Rapid Viena
El Racing está siguiendo a Secretário
Soccernet.com ha afirmado que el Racing está a la caza de Carlos Secretário, la estrella Portuguesa del Oporto.
Su representante señaló que podría estar tentado en irse a El Sardinero en un futuro cercano.





El amplísimo programa de entrenamiento es totalmente configurable.

Ésta es la ficha de tus jugadores. 32 atributos y mucha información.



Puedes dar instrucciones personalizadas a cada uno de tus pupilos.

climatológicas. Puedes encontrarte con campos más o menos embarrados y con césped en mejor o peor estado. También se han introducido alertas visuales para los jugadores amonestados, de forma que aparezca un icono con la tarjeta al lado de su nombre y ésta se tiña también de amarillo. De esta manera, te queda más claro qué jugadores debes preservar de posibles expulsiones.

La condición física de tus jugadores a lo largo del partido queda ahora reflejada (con un indicador de tanto por ciento) al lado de su nombre en la pantalla de "tácticas", a la que puedes acceder en cualquier momento de la contienda. Se aprecia también una mejora significativa en la inteligencia artificial de los jugadores y se han ajustado los disparos a puerta (el índice de chutes fallidos ha aumentado).

También se han añadido, como era de esperar, comentarios inéditos, lo que aporta algo de frescura y variedad a la transmisión de los encuentros. Durante el seguimiento de los partidos, tienes la opción de cambiar la velocidad de los mismos, al margen de elegir el tipo de visualización que prefieres. Además, otra novedad destacada es que puedes activar una opción de repetición de los goles que recoge las acciones a cámara lenta.

Las plantillas están perfectamente actualizadas y la base de datos continúa siendo ejemplar

También se ha incluido la posibilidad de bautizar con apodos (motes) a tus jugadores más emblemáticos, lo que en la práctica permite editar sus nombres y modificarlos a tu antojo. Para aportar más realismo, se ha introducido el concepto de las relaciones entre jugadores, que ahora se quejan si no se llevan bien con un compañero o si el ambiente en el vestuario no les parece adecuado. Este tipo de situaciones puede influir en su rendimiento.

Entrena y vencerás

Hay que destacar que también se ha renovado la pantalla de entrenamiento, que permite distribuir los planes de ejercicios personalizados para cada uno de tus jugadores de forma más sencilla e intuitiva. Eso sí, a la hora de la verdad, esta personalización (que por otra parte no debe faltar en ningún manager que se precie) se transforma en algo tan tedioso y banal que, en la mayoría de los casos, pasa totalmente desapercibida y pronto cae en el desuso. En la mayoría de los casos, la pantalla de entrenamiento es una de esas típicas pantallas a las que accedes por curiosidad la primera vez que juegas al título (o, como mucho, al principio de cada temporada) y no vuelves a entrar en ella nunca más, ya que para algo dispones de la socorrida alternativa de planificación automática.

El sistema de fichajes de jugadores, por el contrario, no ha cambiado en absoluto, pero la verdad es que ya funcionaba a la perfección. El éxito o el fracaso de cualquier fichaje depende tanto del estado de ánimo del jugador deseado como de las pretensiones económicas del club que vende. Hay muchos factores que pueden decantar la



FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 600 MHz	PIV 1 GHz
Memoria RAM	128 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	2 MB	4 MB

Multijugador	
Un mismo PC	32
LAN	32
Internet	32

Idioma	
Textos de pantalla	Castellano (bandera)
Voces	X

Web www.sigames.com



VEREDICTO

Entrega tras entrega (y van tres aquí en España), este *Championship Manager* de Sports Interactive se consolida como el mejor manager de fútbol. Su gran profundidad de juego, su enorme base de datos, su cuidada y práctica interfaz y su acertado diseño lo convierten en el gran referente.

8,5


En *CM*, tú eres el entrenador. Las cuentas ya las llevarán otros.


O te ganas la confianza de tu afición o tu nombre irá a las listas del INEM.



Las posibilidades tácticas que ofrece *CM* son casi infinitas.

balanza hacia el lado del éxito o de la rotunda decepción (años de contrato, primas, pagos al firmar, sueldo base, cláusulas de ascenso o descenso...). Sólo el sabio manejo y la correcta gestión de los mismos te va a permitir cazar a todos los cracks deseados, aunque algunos jugadores estrella son realmente difíciles de fichar, igual que ocurre en la realidad.

Conviene decir que en esta entrega se ha incluido un potentísimo editor de la base de datos del juego, con el que vas a poder cambiar y modificar a tu antojo todos los nombres de los jugadores, sus estadísticas, puntos de nivel... Sin duda, un gran detalle.

Simplemente, el mejor

Por lo demás, y aparte de alguna novedad más de escaso interés, como la elección del mejor gol del mes, todo es literalmente calcado a la edición interior. Las plantillas, eso sí, están perfectamente actualizadas y la ingente base de datos continúa siendo del todo ejemplar: 40 ligas internacionales y la friolera de más de 200.000 jugadores en liza. Quizás algunos cambios o algunas mejoras en la interfaz no hubieran estado de más. Por ejemplo, las pantallas de alineación y de tácticas podrían fusionarse para que estos aspectos se controlasen de forma más sencilla y práctica, pero se entiende la voluntad de los programadores de no tocar demasiado lo que ya funcionaba estupendamente.

Eso sí, si buscas la espectacularidad gráfica en el seguimiento de los partidos o la posibilidad de jugar tú mismo, mejor que te alejes rápidamente de este manager, porque sus maneras son mucho más tradicionales y recatadas, como corresponde a un juego tan inglés como éste.

La larga experiencia de los programadores de la saga se hace palpable en todos y cada uno de los aspectos que hacen de este título el mejor manager de fútbol del momento. Y es que estás ante un excepcional manager que rezuma calidad, cantidad (40 ligas y más de 200.000 jugadores) y sobriedad por los cuatro costados, además de contar con la licencia de la Liga de Fútbol Profesional. Si no tienes la anterior entrega y eres un "manager" empedernido, corre a por él. Y si la tienes, seguro que no vas a querer perderte esta magnífica puesta al día.

EL TRIUNFO DE LA GESTIÓN

En 1992, los hermanos Collyer (Paul y Oliver) lograron captar la atención de la distribuidora Domark (actualmente Eidos) con la primera entrega de la saga. Desde entonces, las entregas se han ido sucediendo.

CHAMPIONSHIP MANAGER 1 (1992)
Vio la luz por obra y gracia de dos "freaks" del fútbol. No se vendió demasiado bien y las críticas fueron más bien negativas.

CHAMPIONSHIP MANAGER 93/94 (1993)
Esta actualización introdujo algunas novedades como el tiempo extra de juego o la votación del jugador del año.

CHAMPIONSHIP MANAGER 2 (1995)
El primero bajo el sello de la recién fundada Sports Interactive. En él participó el primer empleado de la compañía: Mark Woodger. Todo un éxito.

CHAMPIONSHIP MANAGER 96/97 (1996)
Esta nueva actualización corregía bastantes problemas técnicos de la edición anterior, aunque no añadía novedades significativas en la jugabilidad.

CHAMPIONSHIP MANAGER 97/98 (1997)
Introdujo nuevos elementos en su diseño, un editor de la base de datos y los cambios de la Champions League y la Copa de la UEFA.

CHAMPIONSHIP MANAGER 3 (1999)
Hizo historia al convertirse en el juego más vendido en el Reino Unido en una semana, con la friolera de 55.000 unidades.

CHAMPIONSHIP MANAGER 99/00 (1999)
Volvió a arrasar en las listas de los más vendidos. Aparecieron versiones del juego en diversos países, pero no en España.

CHAMPIONSHIP MANAGER 00/01 (2000)
Una actualización realmente jugosa. Se incluyeron 26 ligas y se superó la barrera de los 50.000 jugadores en la base de datos.

CHAMPIONSHIP MANAGER 01/02 (2001)
Fue el primero en llegar a nuestro país. Contaba con la licencia oficial de la LFP y volvió a arrasar en Reino Unido, Francia y Alemania.

CHAMPIONSHIP MANAGER 02/03 (2003)
También conocido como *CM4*, incluía 39 ligas nacionales y más de 200.000 futbolistas y empleados. Los partidos podían visualizarse en 2D.

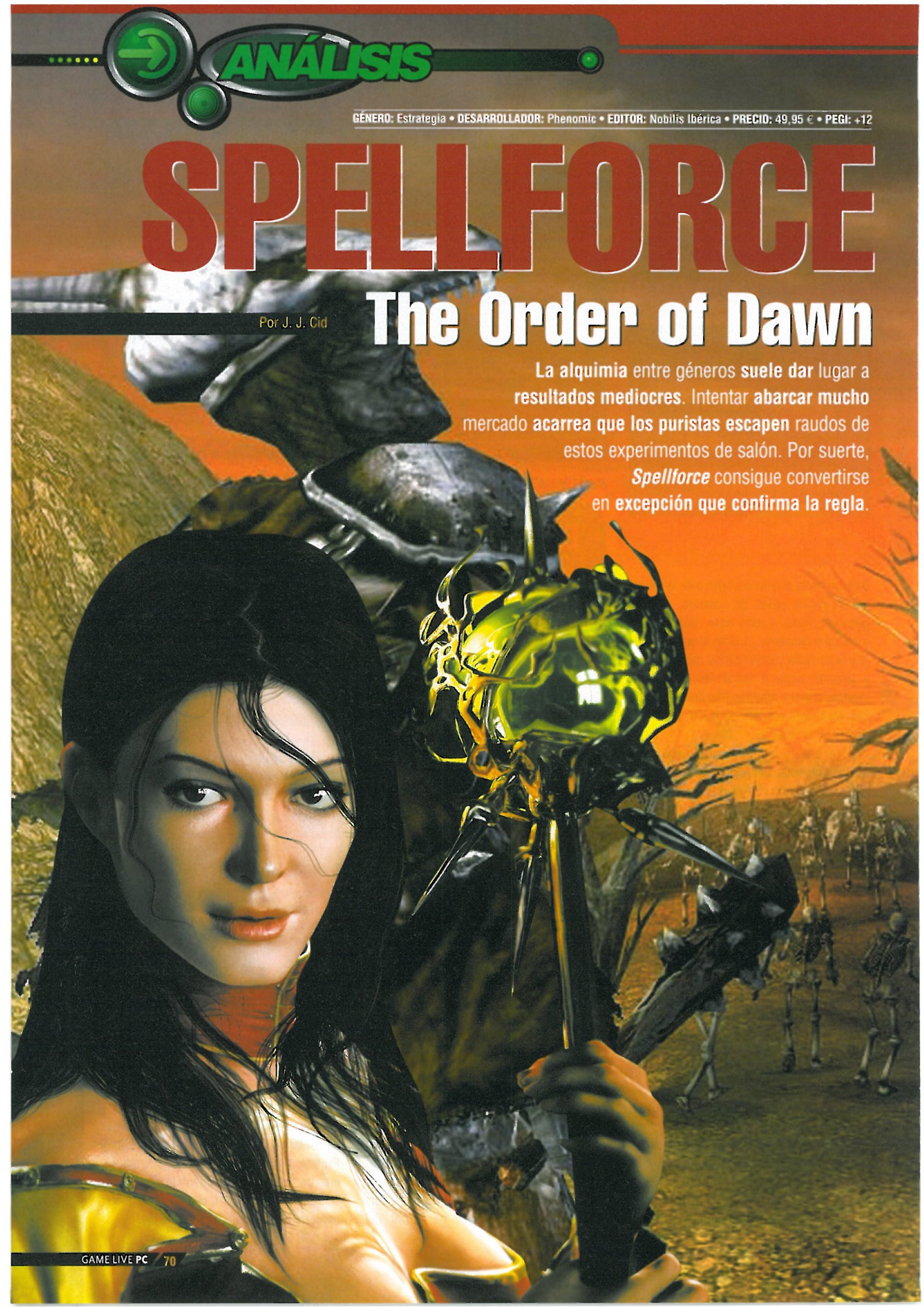
GÉNERO: Estrategia • DESARROLLADOR: Phenomic • EDITOR: Nobilis Ibérica • PRECIO: 49,95 € • PEGI: +12

SPELLFORCE

The Order of Dawn

Por J. J. Cid

La alquimia entre géneros **suele dar** lugar a **resultados mediocres**. Intentar **abarcar mucho** mercado **acarrea que los puristas escapen** raudos de estos experimentos de salón. Por suerte, ***Spellforce*** consigue convertirse en **excepción que confirma la regla**.





Desde el inventario tienes acceso a toda la información necesaria.

La orografía juega un papel determinante en tus estrategias.

Llegar a este portal suele ser sinónimo de que has completado la misión.



Aunque lo parezca, no están bailando la danza de guerra maorí.

Hace unos años, la estrategia en tiempo real buscaba una alternativa al socorrido contexto histórico y lo encontró en los mundos fantástico-medievales. Lo que en un principio era un simple recurso acabó convirtiéndose en costumbre, y ahora son legión los juegos de este tipo que incluyen magos, orcos, elfos y demás parafernalia.

Es tal la sobreexplotación de esta fórmula que cualquier nuevo juego que se base en ella corre el riesgo de ser recibido con frialdad. Sin embargo, a veces vale la pena aparcar prejuicios y no llegar a conclusiones precipitadas.

Porque *Spellforce* es de los pocos juegos que mezclan con dignidad la estrategia y la fantasía de inspiración tolkiana. En este terreno, llega incluso más allá que *Warcraft III*, ya que sus elementos de rol sí son reales y genuinos y sí tienen un peso más que anecdótico en la fórmula de juego. Tanto el diseño de la mayoría de sus niveles como las acciones ejecutables o la mecánica de juego entran dentro de los cánones de la estrategia en tiempo real, pero el rol está muy presente y se hace notar casi en todo momento.

Sus elementos de rol tienen un peso más que anecdótico en la fórmula de juego

Vicisitudes roleras

El juego gira en torno al Maestro de la Runa. Este personaje es tu avatar, el general de tus ejércitos. Él es quien aporta el elemento de rol al juego. Su creación y desarrollo responde a las pautas habituales en los juegos de este género. La principal diferencia es que en esta ocasión tienes la posibilidad de invocar huestes y héroes y ponerlas a tus órdenes.

Para crear un ejército acorde con tus necesidades, el héroe depende de la decisiva e irremediable gestión de recursos. Es justo aquí donde ambos géneros se mezclan. Las acciones de estrategia se llevan a cabo como en cualquier otro juego de corte similar. Nada de manejar ejércitos con un solo personaje al estilo de *Sacrifice*; *Spellforce* está en este punto mucho más cerca del modelo marcado por *Warcraft III*, aunque lo supera en cuanto a integración de elementos de rol.

El control del héroe se puede realizar directamente desde una resultona perspectiva en tercera persona. Algunas pequeñas misiones se adaptan perfectamente al uso de esta cámara, pero su inclusión es más bien anecdótica: la mayor parte de las acciones se ejecuta más cómodamente desde una perspectiva elevada.

Tu personaje va progresando según se desarrolla la campaña. Debes controlar su evolución desde una hoja de personaje (muy completa) en la que se incluyen sus habilidades y características. Nada de esto es simple cosmética, sino que todo tiene su importancia.

De todas formas, la médula del juego son sus combates. La introducción de todos esos componentes de genuina tradición rolera no debe hacernos olvidar que *Spellforce* es, sobre todo, un juego de estrategia. Y uno bueno. Clásico en su diseño y dinámico y frenético en su desarrollo.

Existen siete tipos de recursos diferentes, cuatro de ellos básicos y el resto más específicos y útiles para determinadas unidades y edificios. El proceso de recolección de estos recursos es el típico en estos casos, con la salvedad de que los peones no suponen un gasto extra. Los árboles tecnológicos a desarrollar huyen de diseños enmarañados y llegar al último eslabón de cada rama no supone demasiado contratiempo si dispones de los recursos necesarios.

Haz clic y lucha

El manejo de las tropas está perfectamente resuelto. La asignación de grupos y la posibilidad de realizar la mayoría de las acciones con muy pocos clics de ratón (gracias a un práctico sistema bautizado como "click'n'fight) facilitan la adaptación al juego y el pleno disfrute de sus refriegas. Basta con pulsar sobre un enemigo para que se despliegue un pequeño menú con las acciones que puedes realizar contra él.

Como consecuencia de estos notables aciertos en el diseño, las batallas en las que participas son muy flexibles y funcionan razonablemente bien incluso cuando son muchas las unidades propias y ajenas que coinciden en pantalla. Eso sí, en las misiones avanzadas, el enorme número de batalladores exige un perfecto control de grupos y una cuidada coordinación de los mismos.

El equilibrio entre razas está correctamente solucionado. Las facciones enfrentadas tienen unidades muy similares y ninguna de ellas dispone de elementos que puedan desequilibrar los combates de manera decisiva.

La forma de adquirir nuevas construcciones y unidades es bastante peculiar, ya que tu héroe debe hacerse con una serie de runas (ya sea explorando o comerciando) y utilizarlas para crear nuevos edificios y unidades. La gestión de estas runas se realiza desde la más que completa hoja de personaje e inventario.

Deslices en la cocción

La impresión global que transmite *Spellforce* es notable. Pese a todo, no parece un juego del todo indicado para los estrategas más avezados. Algunos problemas en su diseño y concepción hacen que el componente estratégico del producto no acabe de estar a la altura.

Tal vez el principal inconveniente sea la sensación de caos que acaban dando los combates más concurridos. Es entonces

LOS PRIMOS DE ZUMOSOL

Cada facción enfrentada en *Spellforce* cuenta con una unidad estrella, un titán con el que marcar diferencias en el campo de batalla.

HUMANOS
Un gran grifo montado por un jinete es la unidad más poderosa de esta raza. Su velocidad y su capacidad de vuelo otorgan variadas posibilidades estratégicas.



ORCOS
Crecidos en las profundidades, los titanes orcos recuerdan poderosamente a los balrogs de Tolkien. La magia elemental de tierra y fuego no les afecta.

TROLLS
La evolución más monstruosa de esta raza son los cíclopes. Se mueven con lentitud, pero resultan tremendamente poderosos en el combate cuerpo a cuerpo.



ELFOS
Esta raza ligada con la naturaleza tiene como titán a un gran árbol animado muy similar a los ents de la obra de Tolkien.



ELFOS OSCUROS
Su titán es mitad elfo y mitad araña. Su poder mágico es extraordinario. No es recomendable usar magia negra contra él.



ENANOS
El titán de los enanos es un elemental de roca. Su fuerza física es insuperable y es inmune a la magia elemental de tierra.



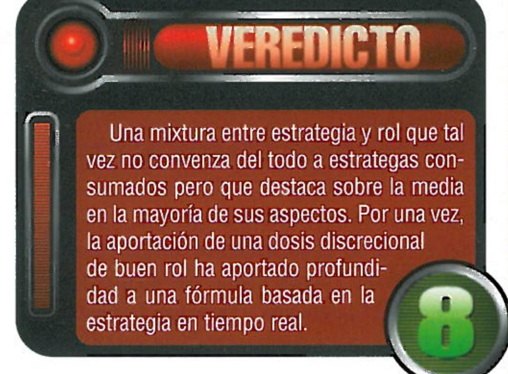
FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 1,8 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	8
Internet	8

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.spellforce.com



VEREDICTO

Una mixtura entre estrategia y rol que tal vez no convenza del todo a estrategas consumados pero que destaca sobre la media en la mayoría de sus aspectos. Por una vez, la aportación de una dosis discrecional de buen rol ha aportado profundidad a una fórmula basada en la estrategia en tiempo real.

8



Tu avatar resulta fundamental en el transcurso de las batallas.



Las runas élficas pondrán a grandes arqueros a tu mando.



Como buen general, debes pasar revista a tus tropas.

cuando empiezan a notarse las deficiencias del sistema de control, muy intuitivo pero poco adaptado al manejo de un alto número de unidades. Las órdenes que puedes asignar a estos grupos son a todas luces insuficientes. Todo se limita a ordenar atacar o moverse, sin opción de dar órdenes tan básicas como cubrir, seguir o patrullar. Esto limita considerablemente muchas posibles estrategias. La inteligencia artificial de las unidades propias tampoco ayuda demasiado: sus patrones de comportamiento sólo pueden definirse como de una agresividad suicida.

Otro desliz destacable es la ausencia de un modo escaramuza. Los desarrolladores han prescindido de él porque, según dicen, era problemático diseñar un Maestro de Runas rival con pautas de inteligencia artificial "humanas". Pero eso supone que no puedes jugar una partida rápida en solitario al margen de la campaña. La única solución es echar mano del apartado multijugador, sencillo y resultón pero sin opciones realmente destacables.

Quizás esta retahíla de inconvenientes puede sonar un tanto disuasoria. Pero lo cierto es que tan solo ensombrecen la parte más estratégica del juego. Aun con estos defectos, la larga campaña individual (cerca de 100 horas) compensa de sobras la falta de alternativas para jugar en soledad.

Gráficamente, el juego saca medio cuerpo a la mayoría de títulos del mismo corte. El motor Krass, utilizado también en *Aquanox 2*, muestra su versatilidad creando escenarios de gran belleza, con ciclos solares de una verosimilitud sin apenas precedentes. El juego ofrece también un amplio nivel de zoom, aunque su alto nivel visual y de detalle hacen que necesites un ordenador de ultimísima generación para funcionar con la fluidez necesaria en determinadas fases. Al excelente aspecto gráfico se suma una banda sonora que raya a gran altura.



Desde el Monumento del Héroe puedes invocar a tus lugartenientes.

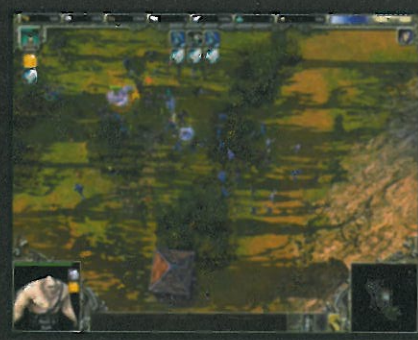
Lástima de los citados errores en el diseño estratégico, ya que *Spellforce* tiene detalles que van para nota. Seguro que tendría el éxito asegurado si le acompañara una licencia rolera de prestigio.



Las torres de vigilancia no son nada para un organizado grupo de trolls.



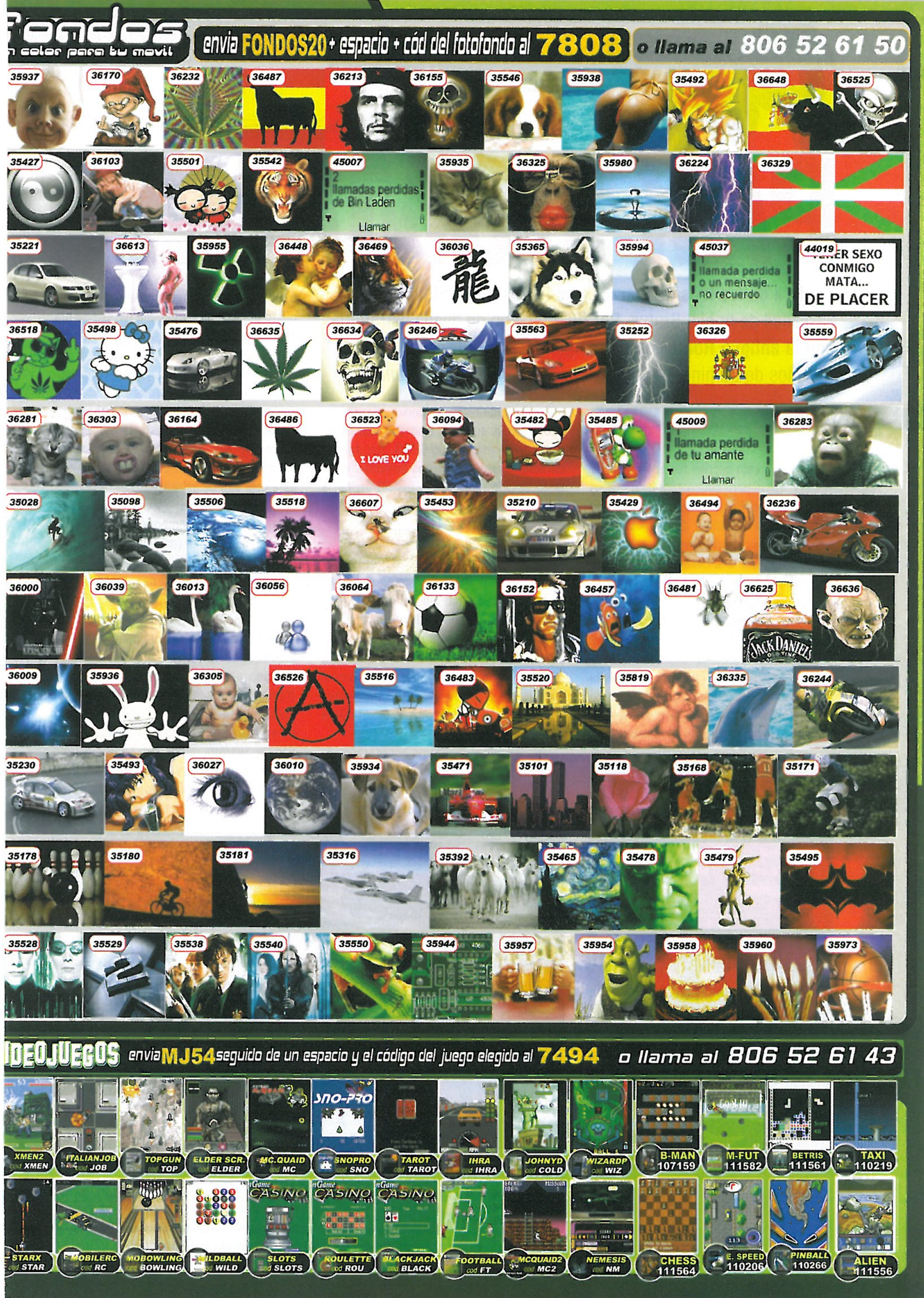
Las ciudades del juego no cuentan con demasiada vida nocturna.



El atardecer es ideal para una buena escaramuza.


LOGOS TONOS
ENVIA MM73 + UN ESPACIO Y EL CÓDIGO DEL LOGO O TONO + UN ESPACIO Y LA MARCA DE TU MÓVIL > AL 7494
O LLAMA AL TLFNO 806 52 61 33
MM73 7494
LOGOS
21083 30111 21012 16222 09013 09016
29087 50111 03110 30002 27026 20138
30023 03383 06047 03084 27000 18026
SHIN-CHAN
ESPAÑA!
SALVAPANTALLAS
75007 75151 75157 75019 75022 75002 75011
75012 75352 75381 75347 75010 75112 75060
CHÉ
MELODIAS
54407 Tengo Queco
54391 Son de amores Andy y Lucas
55058 Cara al sol Himno
55011 Himno de España Himnos
54210 Fiesta pagana Mago de oz
62073 Shin Chan Tv
54353 Papi Chulo El chombo
51005 El Exorcista cine
62023 Simpsons tv
55024 Himno de la Legion Himno
68014 Hala Madrid himno
54394 No es lo mismo Alejandro Sanz
54388 La madre de Jose El canto loco
68002 Cant del Barca himno
59608 8 mile Eminem
62027 Fraggle rock tv
51027 Mission impossible cine
54276 Ni mas ni menos Los Chichos
62039 Rasca y pica tv
59709 Crazy in love Beyonce feat. Jay Z
60570 Bring to life Evanescence
59168 No woman no cry Bob marley
51021 La Pantera rosa cine
54400 Tanto la queria Andy y Lucas
55059 Asturias Patria querida Himno
53240 Lethal industry DJ Tiesto
60238 Nothing Else Matters Metallica
59743 Where is the love Black Eyed P
53362 Giulia Dj Lasha
54275 Me muero por conocerte A. Uba
53237 Universe Chasis
68030 Centenario Real Madrid Himno
57005 Tarzan Grito
62096 Las tapitas Anuncio Once
65021 Paquito chocolatero yeye
54387 Loca Malena Gracia
68001 Atletico de Madrid himno
51003 El bueno el feo y el malo cine
53205 Samba adagio Safri duo
55022 Els segadors Himno
72107 Braveheart DJ Sakin
59626 In Da Club 50 Cent
54368 Bye bye David Civera
59045 Tubular bells Mike oldfield
51075 Gladiator cine
54274 Hasta que el cu... Mago de Oz
54402 Rosas y espinas David Bisbal
53014 Ecuador Sash
59706 Get busy Sean Paul
51036 Titanic cine
62005 Coche fantastico 2 tv
62029 Verano azul tv
53384 Voglio vederti danzare Prezioso
62007 El equipo A tv
51000 Star wars darth vader cine
68004 Athletic de Bilbao himno
60024 The final countdown Europe
54395 Los Serrano Fran Perea
55060 Guardia Civil Himno
54272 Danza del fuego Mago de Oz
68015 Real Sociedad himno
53221 Infected Barthez
54180 Chiquilla Seguridad social
72191 Mortal kombat Techno syndrome
60611 Going under Evanescence
50009 La internacional tradicional
60118 In the end Linking park
55025 Partido Popular Himno
60012 Sweet child of mine Guns n roses
60213 The Trooper Iron Maiden
61048 Hey boy hey girl Chemical Br.
59604 Lose Yourself Eminem
53257 Never Again Milk Inc
53262 Suburban train DJ Tiesto
60278 Desenchantee Kate Ryan
53009 Freestyler Boomfunk Mc
61012 Breathe Prodigy
53252 Insomnia Faithless
51087 Terminator cine
68026 We are the champions Queen
54231 A dios le pido Juanes
54371 Nunca debi enamorarme Camela
59468 Without Me Eminem
60094 Highway to hell Acdc
60045 Satisfaction Rolling Stones
54257 Cuando tu vas Chenoa
51111 Pulp fiction Theme
64059 To Zanarkand Final Fantasy X
53060 Cafe del mar Energy 52
53199 On the move Barthez
51113 May It Be El señor de los anillos
58000 Feliz Navidad Boney M
54326 Sambame Upa Dance
60013 Number of the beast Iron maiden
62050 Los Munsters tv
60015 Enter sandman Metallica
55023 Himno de Galicia Himno
53238 Space melodie Luna park
54291 Digale David Bisbal
54306 Color Esperanza Diego Torres
62094 Mas que nada Tanga girls
60614 Numb Linking park
54398 Te necesito Luis Miguel
68010 Himno del Osasuna cf himno
53341 Tu es foutu Ingrid
54354 Haciendo el amor Dinio
53037 I will survive Gloria Gaynor
62098 La cremita Anuncio Once
68020 Himno del Zaragoza cf himno
66001 Strangers in the night frank sinatra
59741 White flag Dido
60649 The memory remains Metallica
60648 I´m your man Girls aloud
60647 Runaway Linkin park
60646 Evil that mend do Iron Maiden
60645 The wait Metallica
59771 It´s my life No doubt
59770 One more chance Michael Jackson
59769 Leave right now Will young
60644 From the inside Linkin park
59768 Ain´t no love Lexter


MÓVIL STATION
¡¡¡Ahora puedes convertir tu móvil en una consola!!!
ENVÍA CONSOLA14 SEGUIDO DE UN ESPACIO Y CÓDIGO DEL JUEGO AL 7808
TAMBIÉN PUEDES DESCARGÁRTELOS LLAMANDO
806 52 61 60
1014 1011 1005 1012 1018 1045 1020 1013 1009
1084 1041 1010 1085 1006 1201 1250 1251 1265
1085 1003 1017 1001 1087 1086 1088 1223 1089
envia 43MF + espacio + código de la foto al 705
0112 0113 0114
0121 0122 0123
0384 0188 0189
0155 0148 0147
0388 0390 0398 0405



Fondos
en color para tu movil
envia FONDOS20 + espacio + cód del fotofondo al 7808
o llama al 806 52 61 50
35937 36170 36232 36487 36213 36155 35546 35938 35492 36648 36525
35427 36103 35501 35542 45007 35935 36325 35980 36224 36329
2 llamadas perdidas de Bin Laden
Llamar
35221 36613 35955 36448 36469 36036 35365 35994 45037 44019
龍
llamada perdida o un mensaje... no recuerdo
SEXO CONMIGO MATA... DE PLACER
36518 35498 35476 36635 36634 36246 35563 35252 36326 35559
36281 36303 36164 36486 36523 36094 35482 35485 45009 36283
I LOVE YOU
llamada perdida de tu amante
Llamar
35028 35098 35506 35518 36607 35453 35210 35429 36494 36236
36000 36039 36013 36056 36064 36133 36152 36457 36481 36625 36636
JACK DANIEL'S
36009 35936 36305 36526 35516 36483 35520 35819 36335 36244
35230 35493 36027 36010 35934 35471 35101 35118 35168 35171
35178 35180 35181 35316 35392 35465 35478 35479 35495
35528 35529 35538 35540 35550 35944 35957 35954 35958 35960 35973
IDEOJUEGOS envia MJ54 seguido de un espacio y el código del juego elegido al 7494 o llama al 806 52 61 43
XMEN2 cod XMEN
ITALIANJOB cod JOB
TOPGUN cod TOP
ELDER SCR. cod ELDER
MC.QUAID cod MC
SNOPRO cod SNO
TAROT cod TAROT
IHRA cod IHRA
JOHNYD cod COLD
WIZARDP cod WIZ
B-MAN 107159
M-FUT 111582
BETRIS 111561
TAXI 110219
STARX cod STAR
MOBILERC cod RC
MOBOWLING cod BOWLING
WILDBALL cod WILD
SLOTS cod SLOTS
ROULETTE cod ROU
BLACKJACK cod BLACK
FOOTBALL cod FT
MCQUAID2 cod MC2
NEMESIS cod NM
CHESS 111564
E. SPEED 110206
PINBALL 110266
ALIEN 111556



GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Galilea • **EDITOR:** Virgin Play • **PRECIO:** 39,95 € • **PEGI:** +12

PAX ROMANA

Cuídate de los Idus de marzo. Y **no le des la espalda** al zascandil de tu hijo Brutus. **Por fin**, un juego de buena **estrategia con la antigua Roma** como protagonista absoluta. Atrás quedan los años de dominio de la saga *Caesar*. **Llega *Pax Romana*.**

Por X. Pita

Quien esto escribe fue admirador de ese género cinematográfico que se dio en llamar *peplum*. Entre mis mejores recuerdos de infancia están esas películas "de romanos" de domingo por la tarde, Semana Santa o Navidad. Ese cine santurrón, con su no sé qué franquista y su aire acartonado.

Vistas con ojos de adulto, hay que echarle mucha nostalgia y muy buena voluntad para perdonar incongruencias y aberraciones históricas y elevar a categoría de héroes a gente como Charlton Heston o ese Victor Mature tan artificial como las piedras que, de tanto en tanto, aplastaban a un pobre legionario. Se perdonan, claro, porque tienen su encanto. Y porque esas legiones, con su enigmático SPQR, sus águilas doradas y esas armaduras brillantes entre tanto colorín de plató de los 50 invitan a dejarse fascinar y ser tolerante.

Roma nunca muere

El encanto traspasa fronteras: los videojuegos se postran, desde siempre, ante el esplendor de Roma. Un género, el de la estrategia, ha venido rindiendo pleitesía a la civilización de Marco Antonio y Escipión. Incluso otros, como la aventura gráfica, viajan al esplendor del Imperio, aunque sea a través de juegos mediocres inspirados en la popular y desgraciada provincia de Pompeya.

Así las cosas, a uno no le sorprende lo más mínimo toparse casi sin querer con uno de esos juegos que llegan sin hacer ruido pero que demuestran que la seriedad, la buena documentación y el gusto por la historia pueden hacer sombra a la maquinaria del marketing y el inmenso presupuesto.

Pax Romana es eso y un poco más. Heredero directo de *Europa Universalis* o cualquier otro título de Paradox, traspasa una forma de juego extremadamente difícil al corazón de una época, los primeros pasos de Roma como República, idónea para este tipo de estrategia.

Las cosas claras: *Pax Romana* no es para todos. Exige tiempo y dedicación. No ayudan ni el tutorial (más una guía turística que una verdadera introducción a las reglas) ni un manual que de puro difuso sirve más para confundir que para clarificar.

Ahora bien, una vez asimilado el impacto de asomarse a un juego tan terriblemente complejo (mucho más en estos tiempos de inmediatez y frenesí), a *Pax Romana* le sucede lo que a *Europa Universalis* o *Hearts of Iron*: que uno participa en ellos por implicación directa. Jugar con la Historia tiene eso, que no sólo divierte sino que sirve para imaginar, aunque sea por un momento, que las cosas podían haber sido de otra manera.

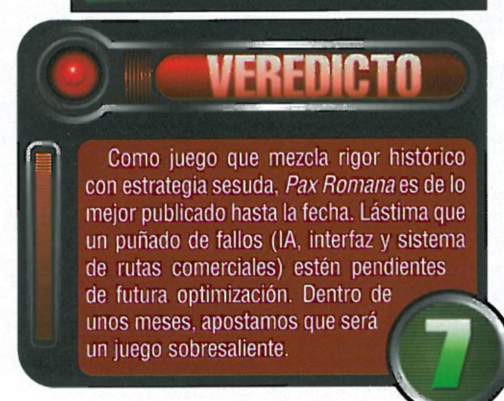
FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PII 500 MHz	PIII 800 MHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	16 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	6
Internet	6

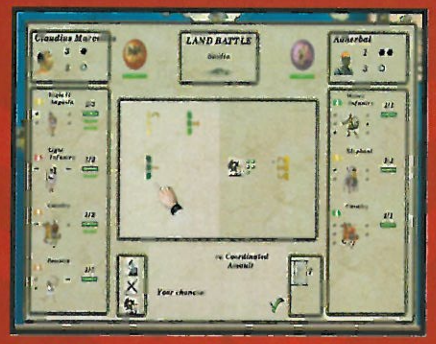
Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Inglés

Web www.paxromanagame.com





Pax Romana **exige al jugador iguales dosis de paciencia y dedicación.**



El objetivo es sencillo: hacer de Roma la civilización más grande de la Historia.

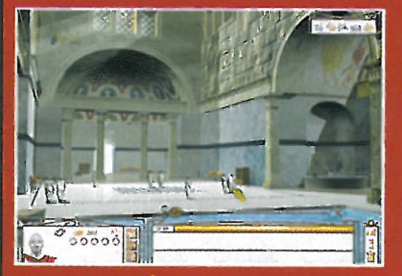


El juego se inspira directamente en *Europa Universalis*.



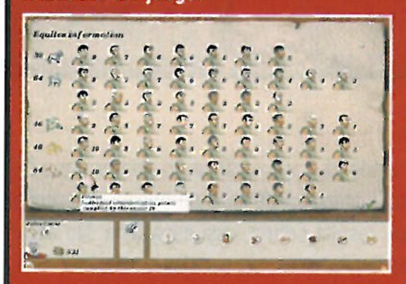
DOS JUEGOS EN UNO

Pax Romana tiene dos caras, la política y la estrategia. Aquí tienes unos apuntes sobre cada una de ellas.



MODO POLÍTICA

Desde nuestro punto de vista, el plato fuerte del juego. Encarnas a un líder en solitario dispuesto a convertir la República en un reluciente Imperio. Y todo en un breve espacio de tiempo (una generación) para no perder el realismo del juego.



MODO ESTRATEGIA

Clásico modo en el que tienes que ir construyendo tu imperio a base de conquistas, vecino a vecino, a lo largo y ancho de cuatro escenarios: Guerras Púnicas, La Guerra de las Galias, conquista de Grecia y Asia Menor, y el asalto a Partia.

Cuídate de los Idus de Marzo

Pax Romana incluye dos juegos en uno. El primero, estratégico. El segundo, político. Y las diferencias son notables. A lo largo de una partida en el modo de estrategia, uno puede participar en las Guerras Púnicas (cada una es un escenario independiente) o intentar conquistar la Galia. El modo político abandona todo aspecto militar para centrarse en las intrigas y pequeñas batallas intestinas para hacerse con el poder del Imperio.

Pax Romana es un compendio de conocimientos, gusto por el detalle y estudio

Por mucho que uno se acostumbre a la profundidad de este tipo de juegos, sigue asombrando la enorme cantidad de trabajo que se esconde bajo la superficie. *Pax Romana* es un compendio de conocimientos, gusto por el detalle y estudio.

Ahora bien, aunque *Pax Romana* es de una fidelidad escrupulosa a la Historia, uno no puede olvidar que un videojuego es precisamente eso, un videojuego, y como tal posee sus propias leyes y convenciones: las de la jugabilidad. A *Pax Romana* le sucede lo que a los juegos de rol masivos: salen a la calle con una lista de fallos que poco a poco, gracias a la ayuda de los parches, se van solucionando. Aquí pesan los defectos de la inteligencia artificial (que suele quedarse expectante en sus territorios esperando tu ataque), lo engorroso de la interfaz, las poco adecuadas rutas de comercio y el sistema económico y de combate (demasiado sencillo). Y, sobre todo, la falta de un manual en condiciones.

Detalles negativos que dificultan el pleno disfrute del juego pero que, afortunadamente, se olvidan cuando ves marchar a tus legiones victoriosas llevando la civilización de Roma más allá de los Alpes.



Puedes jugar partidas muy diferentes: políticas o puramente estratégicas.



Aquí prima la macrogestión: lo divertido es manejar varias provincias a la vez.



Aunque no lo parezca, se trata de un juego de estrategia en tiempo real.


GÉNERO: Acción • DESARROLLADOR: Jowood Productions • EDITOR: Nobilis Ibérica • PRECIO: 19,90 € • PEGI: +16

COLD ZERO
The Last Stand

Tan gélido título sirve de presentación para un nuevo héroe solitario, un francotirador de élite al que echaron a patadas de los SWAT y que ahora se busca la vida como detective privado. Sus problemas financieros le han llevado a flirtear con la Mafia.

Por E. "Tuckie" Artigas





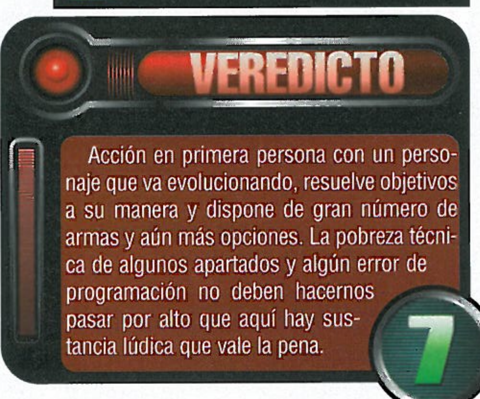
FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 600 MHz	PIV 2,2 GHz
Memoria RAM	128 MB	128 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	16
Internet	16

Idioma	
Textos de pantalla	Inglés
Voces	Inglés

Web www.coldzero-game.com



VEREDICTO

Acción en primera persona con un personaje que va evolucionando, resuelve objetivos a su manera y dispone de gran número de armas y aún más opciones. La pobreza técnica de algunos apartados y algún error de programación no deben hacernos pasar por alto que aquí hay sustancia lúdica que vale la pena.

7

Cold Zero recuerda tanto a *Max Payne* como a la serie *Commandos,* pero marca distancias importantes con respecto a uno y otro. Tu papel es el de un detective privado con un pasado tortuoso: siendo francotirador de los SWAT, acabó por error con la vida de un rehén y fue expulsado del cuerpo.

Tras abrir una oficina y tener que cerrarla por falta de clientes, debes intentarlo de nuevo en unas instalaciones que más bien parecen unos talleres clandestinos. Ya de entrada, tu secretaria te advierte del pésimo estado financiero del negocio, pero esto va a cambiar pronto, casi por azar. En tu primera misión, vas a crearle un problema a la Mafia. Se enfadan, pero también les impresionan tus métodos y tu eficacia, por lo que te contratan a la fuerza. Asociándote con ellos acabas de salvar tu negocio, pero a partir de ahora deberás esforzarte en salvar el pellejo.

Ojo por ojo

Cuando el juego arranca, lo primero que llama la atención de él es su puesta en escena, que resulta sobria, casi espartana. No esperes explosiones, secuencias de regusto cinematográfico ni grandes efectos. Sin embargo, esta primera impresión más bien negativa se disipa a medias en cuanto te sumerges en la primera de sus 16 misiones, todas ellas largas y de una dificultad ascendente.

Como el control del personaje no resulta fácil, no está de más pasar por el tutorial antes de dedicarse a las misiones. También resulta útil familiarizarse con el sistema de cámara flexible, ya que ésta se puede alejar, acercar, rotar o mover por todo el escenario.

Además de esta cámara tan dócil, dispones de un mapa en el que se te indica la posición de tus enemigos y hacia dónde están orientados en cada momento. Eso permite recurrir a ciertas tácticas de sigilo


Tu modesta oficina será punto de paso entre misión y misión.


Cambiar de arma es sencillo: hay teclas de acceso rápido para evitar el menú.


Si atemorizas al enemigo, puedes lograr que se rinda.


Liberar rehenes es algo a lo que te irás acostumbrando.

El juego da un amplio margen de libertad para ir resolviendo las misiones

que pueden resultar muy eficaces, ya que tu personaje dispone de una gama de movimientos amplios: correr, caminar, avanzar en posición de combate, moverse agazapado...

Cuando eliminas a un enemigo, puedes arrebatarle sus pertenencias, armas incluidas. Hay armas blancas contundentes y cortantes, revólveres, pistolas, subfusiles, fusiles y escopetas, y los modelos concretos de cada tipo aseguran que tendrás casi en todo momento un arsenal a tu disposición. Si ya conoces las armas, gran parte del juego será para ti un verdadero paseo militar. Si no, ya las irás conociendo, aunque debes tener en cuenta aspectos como su alcance, precisión, tipo de daño, peso, munición que emplea, tipo de cargador o si tiene o no silenciador.

Lo bueno y lo malo

El juego da un amplio margen de libertad para ir resolviendo las misiones. De ti depende si dejas a tus enemigos intactos, inconscientes o muertos. No se trata de exterminarlos, basta con que vayas superando escenarios y cumpliendo con objetivos concretos. Según avanzas, acumulas puntos de experiencia que puedes invertir en mejorar las cualidades básicas de tu personaje, ya sea su fortaleza, el uso de un tipo determinado de arma o sus conocimientos tecnológicos.

Por lo general, después de cada misión pasas por la oficina a ver qué hay de nuevo y a reponer fuerzas en tu vetusto sillón, pero en algunos casos debes seguir adelante con lo puesto, tengas mucha o poca munición y te estés muriendo o estés perfectamente. Por suerte, de los enemigos también puedes obtener botiquines para seguir adelante.

En cuanto a los escenarios, son muy variados. Así, se pasa por zonas suburbiales, lúgubres puertos, bosques, cloacas, instalaciones clandestinas y locales de todo tipo. El problema (y eso es bastante grave) es que en bastantes puntos los malos tienen la manía de dispararte a través de las paredes, con lo que no estás a salvo ni siquiera en situaciones en que el sentido común indica que sí lo estás.

El apartado del sonido requiere mención especial, dado el realismo de disparos, recargas y ruidos incidentales de todo tipo. Las conversaciones lejanas también se perciben de forma nítida y verosímil, lo que permite tender emboscadas.

Si a las virtudes del juego se añaden unos modos multijugador más que aceptables (Escape de VIP, Escape de terrorista y Captura del maletín), tenemos un producto que no va a romper moldes pero que sí tiene puntos indiscutibles de interés. Además, esconde muchas horas de juego en sus entrañas.

¿LO TOMO O LO DEJO?



Misión tras misión, vas acumulando toda clase de objetos, desde dinero a joyas, pasando por las numerosas armas y sus respectivas municiones. El único límite para tu capacidad de carga es el peso, que hace que te muevas con mayor lentitud a partir de un cierto nivel. Cuando tu movilidad quede seriamente comprometida, deberás elegir, algo que no siempre resulta fácil. Como regla general, es mejor dejarse de caprichos y sentimentalismos y optar por lo práctico: armas, las justas, y cuanto más potentes, mejor.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Paradox Entertainment • **EDITOR:** Friendware • **PRECIO:** 39,95 € • **ADESE:** +13

VICTORIA

Un imperio bajo el sol



¿Y **si España hubiese sido carlista**? ¿Y si Prusia hubiese optado por vivir en paz con sus vecinos? ¿Y si los confederados y los unionistas en vez de matarse entre sí **se hubieran ido de fiesta**? **Bienvenido**, una vez más, **al reino de las historias paralelas**.







FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 450 MHz	PIII 800 mHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	4 MB	8 MB

Multijugador	
Un mismo PC	✓
LAN	24
Internet	24

Idioma	
Textos de pantalla	(bandera española)
Voces	X

Web www.paradoxplaza.com/victoria.asp

VEREDICTO

Los laureles de la macroestrategia siguen en manos de Paradox, especializados en un tipo de juegos donde detallismo y complejidad van siempre de la mano. Pero tal vez a estas alturas habría que empezar a revisar una excelente fórmula que empieza a mostrar los primeros signos de agotamiento.

7

Por O. García

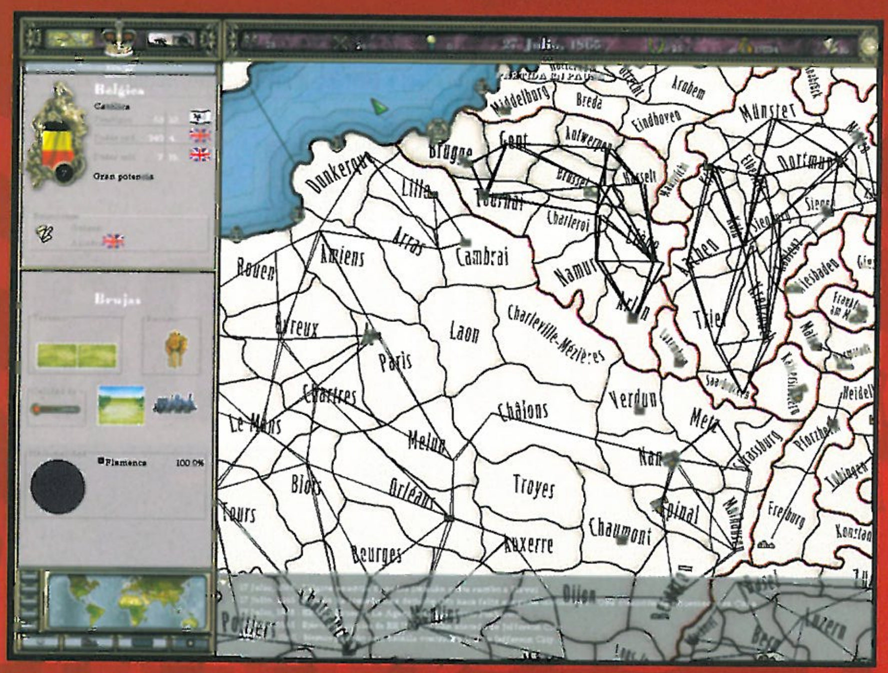
Si tienes la vista rápida, ya sabrás la nota que le hemos puesto a este juego. Un 7. Es decir, según nuestro baremo, un juego muy recomendable y por encima de la media. Quédate con este concepto. Porque también hay quien lee las notas del revés y se pregunta por qué un título no alcanza ese 10 divino y acaba situando al juego en una supuesta mediocridad. Que te quede bien claro: *Victoria* no es para nada mediocre. Es un juego bueno, incluso notable. Aunque con su ración de mundanales cargas que le alejan del Olimpo.

Déjà vEU

Y eso que, hasta cierto punto, lo que eleva a *Victoria* por encima de la media es lo mismo que le pesa: la sombra de *Europa Universalis*. Paradox lleva ya tiempo explotando su fórmula. Tal vez demasiado. A *EU* le han seguido un *EU2*, un *Hearts of Iron* y un *Crown of the North* (en realidad, de desarrollo anterior pero editado aquí posteriormente). Y ahora, este *Victoria*. Y por si fuera poco, en el horizonte se perfila un *Crusader Kings* que repite chascarrillo. Una ristra de títulos que conservan idéntica aproximación y motor para el fascinante mundo de la simulación histórica.

¿Con qué nos quedamos entonces entre tanta variación repetida? Pues con la época, claro. Y aquí *Victoria* destaca como ninguno. Más que en cualquier otro título de la "saga", se ha recreado una época con una abundancia de detalles que abruma. El periodo (de 1836 a 1920) que marcaría el siglo XX para bien y para mal, desde el colonialismo hasta el fin de los absolutismos pasando por otros conflictos clásicos como la Guerra Civil Americana o la Primera Guerra Mundial, está aquí reproducido hasta en su más mínimo rasgo histórico.

Si nunca te habías preguntado lo que era un telar Northrop o quién era Jenny Lind, ahora tendrás ocasión de saberlo. Aunque te importe tres pimientos. Y es



Tejer una buena red ferroviaria es imprescindible para el desarrollo.



Puedes desactivar ciertos mensajes para evitar este exceso de información.



Es posible jugar con cualquier nación de la época. Literalmente.



El Imperio Británico de *Victoria* se extiende por todo el planeta.

Cualquier acontecimiento tiene su efecto en el juego.



LA REINA ETERNA



Como ya habrás deducido, la Victoria del título no es la de Samotracia, sino esa señora tan británica que encarnó al Imperio del té con pastas durante casi un siglo. Y eso que Victoria, que ascendió al trono a la edad de 18 años tras la muerte de su tío Guillermo IV, llegó en un momento en que la monarquía no gozaba de gran popularidad. Sin embargo, la forja del Imperio Británico durante el XIX y la preocupación de la reina por los asuntos políticos llegaron a situarla como símbolo mismo de un reino en el que nunca se ponía el sol. Su muerte, en 1901, significó para muchos el fin de una era.

que *Victoria*, más que un juego parece en ocasiones un experimento educativo de alta enjundia. Avances tecnológicos, acontecimientos políticos y acuerdos diplomáticos se suceden sin cesar en un mundo de fronteras cambiantes y conflictos permanentes.

De hecho, el marco histórico es una delicia, ya que la carrera colonialista de las grandes potencias europeas y la convulsión social de la época propician un entorno tan rico como estresante. Además, este estrés se agrava cuando te pones a los mandos de una nación con decenas de provincias bajo tu dominio, ya que la microgestión en este título puede llegar a ser agobiante. Controlar el rendimiento de cada fábrica, el comercio de cada producto o la militancia de cada clase puede convertirse en un ejercicio más cercano a los *tycoons* que a los títulos de estrategia global.

Lo que eleva a Victoria por encima de la media es lo mismo que le pesa: la sombra de Europa Universalis

¿Y ahora qué hago?

Y aquí es donde *Victoria* pincha de lleno. Enfrentarse a este mamut de la gestión sin un tutorial que llevarse a la boca es prácticamente imposible para todo aquel que no haya pisado antes el terreno *EU*. El manual, aunque extenso, no aporta todas las indicaciones necesarias para enfrentarse ni siquiera a una primera partida con garantías. Hacen falta dos o tres intentos para empezar a cogerle el tranquillo a este dinosaurio.

Tampoco ayuda que la inteligencia artificial sea poco menos que incompetente en la gestión de determinados temas. Cederle el bastón de mando en el comercio internacional, por ejemplo, para que se encargue de la importación y exportación de tus mercancías, puede suponerte la ruina en poco más de un año. Y tampoco es de recibo que la carga presupuestaria sea tan fuerte al principio que debas reducir al mínimo cualquier gasto y subir prácticamente al máximo todos los impuestos. O eso, o la bancarrota al final del camino.

Por ello, este imperio bajo el sol se queda en cierto modo en un brindis al ídem. Una potente base de datos sobre una fórmula probadísima que, más que un juego, acaba siendo un software para explorar universos alternativos.

GÉNERO: Acción/Estrategia • **DESARROLLADOR:** Secret level • **EDITOR:** Atari • **PRECIO:** 49,95 € • **PEGI:** +12

Magic: The Gathering BATTLEGROUNDS





Por O. Garcia

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 1,3 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	2
LAN	2
Internet	2

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Inglés

Web www.mtggame.com



VEREDICTO

Battlegrounds es un juego que, por lo curioso de su planteamiento, no debería descartarse. Su mezcla de acción desenfrenada y estrategia táctica funciona de perlas, pero sus limitadas opciones y su pesada carga consolera lo condenarán seguramente al baúl de los pasatiempos opcionales.

6,5

Magic: The Gathering **siempre ha representado** una descarnada **lucha** entre hechiceros, **con monstruos y relámpagos** de por medio, pero nunca creímos que se lo tomarían tan a pecho. **Con *Battlegrounds*,** por fin las cartas se han puesto bravas. **La sangre llega al río.**

No entraremos a estas alturas a ensalzar o vilipendiar un juego como *Magic*, paradigma de los títulos de cartas coleccionables. Sus seguidores lo adoran, pero sus detractores critican que haya acabado adquiriendo una clara vocación mercantilista, centrada en vender, vender y vender. Puede. Sea como sea, pocos argumentos encontrarán estos últimos para arremeter contra un producto como *Battlegrounds*. Tal vez sean en cambio los puristas del cartón quienes le den la espalda. Craso error.

Y es que *Battlegrounds* no es un intento facilón de aprovechar la licencia *Magic* y seguir vendiendo, pero tampoco una fiel recreación del juego en el que se inspira. De hecho, es un híbrido en el sentido más puro de la palabra. Combina acción frenética con estrategia simple pero efectiva. Y conste que cuando nos referimos a acción frenética no pensamos en el festival de clics de un *Age of Empires*, sino más bien en los juegos de lucha del territorio consolero, sean *Tekkens*, *Soul Caliburs* o *Dead or Alives*. Porque ésa es la voltereta mortal sin red que intenta *Battlegrounds*: ofrecer un juego de lucha con dosis estratégicas o un juego de estrategia con combos de luchador. Algo así como mezclar la piña con el roquefort.

Piña al roquefort

Lo más curioso de todo es que el plato se puede comer. Su mezcla de acción y táctica desenfrenada funciona con un sistema sencillo pero ingenioso: en cada combate dispones de un total de diez sortilegios que puedes ir lanzando una y otra vez siempre y cuando dispongas de suficiente maná. Como cada hechizo que realizas



No es un duelo del Viejo Oeste, pero el planteamiento es el mismo.

agota parte de tu reserva, es indispensable que des prioridad a los más útiles en cada situación concreta. Por ejemplo, si las criaturas del enemigo te están atacando por el aire, de nada te servirá una criatura terrestre que se muestre incapaz de detenerlas.

Así, en la gestión del maná y en la cuidada elección de los sortilegios se esconde un aspecto táctico que no por simple resulta menos eficaz. Además, tener que calibrar estos elementos al tiempo que te mueves por el limitado escenario, atizando a los bichos atacantes, recogiendo más maná y protegiéndote de los ataques, agrega un estrés considerable que se transforma en frenesí en algunos casos.



...no te servirá de nada en este juego. Más que nada porque *Battlegrounds* conserva la esencia pero elimina cualquier atisbo de complejidad. Éstos son los principales cambios.

ROBAR ES COSA DE LADRONES

Nada de robar cartas. Siempre que dispongas de maná, puedes realizar uno de los diez hechizos de que dispones.

LA TIERRA PARA EL QUE LA TRABAJA

Como el maná se genera puntualmente, no hay necesidad alguna de cartas de tierra para generar recursos.

A MUERTE

Las criaturas se enfrentan entre sí hasta que una muere; no recuperan nunca los puntos de vida perdidos.

TODOS A UNA

Olvídate de Instantáneos, Sortilegios y demás. Aquí todos los hechizos se pueden lanzar en cualquier momento.

AL LÍMITE

Durante un combate, sólo puedes tener un máximo de cinco criaturas y dos encantamientos en juego.



En *Battlegrounds*, las criaturas inclinan la balanza.

Lástima que *Battlegrounds* haga lo más difícil: arranca sólo desde el medio campo, dribla a sus detractores demostrando que la fórmula funciona, se planta solo ante la portería de los buenos títulos... y acaba enviando el juego a la grada.

En primer lugar, porque no ha sabido librarse de la carga consolera. Aunque esta conversión de Xbox alcanza una resolución considerable (hasta 2.048 x 1.536) y está bien optimizada, se hace imprescindible un pad para tener mínimas garantías de victoria. Además, pasa factura también la clara inclinación del juego por el servicio de conexión multijugador de Xbox, con lo que la campaña individual se convierte en una ristra de enfrentamientos sin elección posible y con una historia más que limitada. Asimismo, el juego peca de esa triquiñuela consolera que consiste en ir desbloqueando personajes como anzuelo para dar longevidad al título.

Battlegrounds combina acción frenética con estrategia simple pero efectiva

La carta escondida

A la vez, *Battlegrounds* no aprovecha las virtudes de su primogénito de cartón: las más de 1.000 cartas coleccionables del juego se han convertido aquí en apenas 70 sortilegios. Es más, sólo se pueden combinar un máximo de dos colores de los cinco tipos de magia existentes, y esta combinación ni siquiera resulta práctica dadas las necesidades de recolección de maná.

Por culpa de estos detalles, *Magic The Gathering: Battlegrounds* acabará atrayendo muy posiblemente a los fanáticos del juego de cartas que busquen una experiencia nueva y repelerá a los que ya aborrecían el juego original.



Atacar por el aire suele dar buenos resultados.



La rapidez de reflejos es esencial en todo momento.

GÉNERO: Deportes • **DESARROLLADOR:** Gusto Games • **EDITOR:** Acclaim • **PRECIO:** 39,95 € • **PEGI:** +12

URBAN FREESTYLE SOCCER



Aunque seas un malabarista del balón, mejor no imites a estos tipos.

Silicon Dreams **se llama ahora Gusto Games**, pero **sigue dedicándose a** lo mismo, a hacer **simuladores deportivos** entre curiosos y esperpénticos. Su última entrega es este arcade lleno de **subcultura urbana y acrobacias** futboleras.

Por D. Valverde

No todo lo que resulta atractivo sobre el papel acaba siéndolo en la práctica. Éste es un ejemplo claro: la idea de jugar a fútbol callejero sin límites y casi sin reglas suena de maravilla, pero este simulador no acaba de estar a la altura de sus buenas intenciones. De hecho, tampoco podían esperarse milagros, ya que el más bien discreto currículum de la compañía que firma el juego incluye títulos como *UEFA Champions League* o *Michael Owen´s World League Soccer´99*, que pasaron con más pena que gloria por las estanterías.

Quede claro que este *Urban Freestyle Soccer* no pretende ser un auténtico simulador de fútbol callejero, sino un arcade inmediato de combos, jugadas espectaculares y piruetas imposibles. Ésa es su filosofía, y sólo desde ella se entiende que los jugadores puedan realizar increíbles regates que desafían las leyes de la física y del sentido común. Es más, cada nueva pirueta supone puntos adicionales en su barra de espectáculo. Al llegar al máximo, esta barra parpadeará y tendrás la opción de efectuar un chut especialmente poderoso, el "machacarredes", digno de Oliver y Benji.

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 500 MHz	PIV 1,7 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	4
LAN	2
Internet	2

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.acclaim.com/games/freestylesoccer


VEREDICTO

Prometía bastante, pero se ha quedado en mucho menos. Su exagerada espectacularidad sólo puede convencer a los que ni siquiera saben que existe una cosa llamada fútbol. Más que nada, porque detrás de su fachada circense hay un apartado técnico pobre y una jugabilidad limitada y con lagunas.

5

Malas calles

El apartado gráfico del juego es contradictorio. Los escenarios que rodean las canchas de juego están dotados de un nivel de detalle bastante aceptable, con elementos rompibles y efectos de luz resultones. En cambio, las texturas de las superficies de los campos son inexplicablemente borrosas, confusas y muy pobres. El modelado de los personajes tampoco es para tirar cohetes y sus animaciones son demasiado artificiales y vetustas. La IA tampoco está a un gran nivel: da la sensación de que los jugadores tardan demasiado en reaccionar a tus órdenes y, cuando lo hacen, no siempre realizan la acción más lógica.

Pero lo peor tal vez sea la esperpéntica física del balón, que nunca bota de forma verosímil o no pierde velocidad aunque rebote varias veces en las paredes. Tal y como es, este juego más bien parece un cruce entre *pinball* y pachanga circense.


El control de tus jugadores no es precisamente ejemplar.



Si *Pro Beach Soccer* te gustó, *UFS* quizás te convenza.



GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Acclaim • **EDITOR:** Acclaim • **PRECIO:** 39,95 € • **PEGI:** +18

El protagonista es el elegido para **restaurar la gloria del imperio**: Invictus Thrax, el **gladiador más grande** de todos los tiempos.

GLADIATOR

Sword of Vengeance

Por G. Masnou



FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 1,4 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador

Un mismo PC	✗
LAN	✗
Internet	✗

Idioma

Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web http://www.acclaim.com/games/gladiator



Puestos a "adaptar" un guión cinematográfico, al menos elige el de una buena película. *Sword of Vengeance* no acierta ni en eso: la víctima elegida es *Gladiator*, un peplum mediocre a cargo del cada vez más mediocre Ridley Scott. El juego y la película cuentan, a grandes rasgos, la historia de un hombre que se convierte en gladiador para acabar con el tirano que reina en Roma. No es más que el pretexto argumental para crear un juego de lucha de desplazamiento lateral en el que abundan las criaturas mitológicas, vísceras, armas y potenciadores.

Por desgracia, este juego rico en elementos es pobre en interés y diversión, sobre todo debido a una inteligencia artificial nefasta y lo repetitivo de su mecánica. Pasado un cuarto de hora, te quedas con la impresión de que ya no hay nada nuevo que hacer, sólo disfrutar (es un decir) de esos combates tan automatizados que parece que ni siquiera seas tú quien juega. Sólo se salva de la quema un apartado gráfico que está a la altura, sobre todo a la hora de mostrar algunos paisajes virtuales dignos de una postal.



STYGMA

GÉNERO: Aventuras • **DESARROLLADOR:** Micronet
EDITOR: Micronet • **PRECIO:** 19,95 €

La historia se repite: **la secuela** de uno de los peores juegos de PC del año pasado **puede ser uno de los peores** de éste.

Por G. Masnou



Stygma (la segunda entrega de *Skyzo*) hace realidad nuestras peores pesadillas. Se trata de un título de aventuras en primera persona que aparca elementos como guión, diálogos e inventario para centrarse exclusivamente en la resolución de puzzles. Siguiendo la línea marcada por rarezas como *The 7th Guest* y *The 11th Hour*, el juego de la compañía española Micronet propone una sucesión de pruebas lógicas, de memoria o de agudeza visual destinadas a poner a prueba la materia gris del jugador.

En esta maratón virtual del intelecto hay incluso sitio para partidas de ajedrez, retorcidos enigmas matemáticos y preguntas tipo *Trivial Pursuit*. ¿El resultado? Una plomiza experiencia de ritmo cansino con gráficos de hace 20 años, interfaz de una incomodidad ejemplar y efectos sonoros que no colarían ni en el último disco de Jean-Michel Jarre. Si lo que quieres es hacer que tus neuronas se ganen el sueldo, mejor será que vayas al quiosco más cercano y te compres un buen libro de crucigramas.

3

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PII 450 MHz	PIII 600 MHz
Memoria RAM	64 MB	128 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	32 MB

Multijugador

Un mismo PC	✗
LAN	✗
Internet	✗

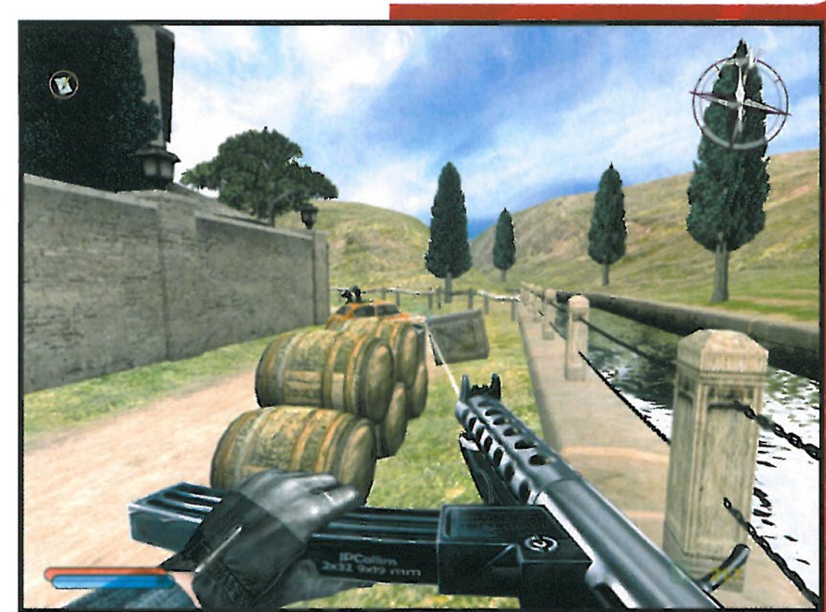
Idioma

Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.micronet.es

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Monolith • **EDITOR:** Vivendi Universal • **PRECIO:** 29,95 € • **PEGI:** +16

Un ***No One Lives Forever*** **sin Cate** Archer **es** como una película de Austin Powers sin el propio Austin. **Una tremenda decepción**. Pero eso es lo que hay, porque **Monolith ha decidido despedirse** de su más prestigiosa saga **con un juego distinto** a lo esperado.



Las manos del nuevo héroe se parecen demasiado a las de la antigua heroína.

CONTRACT J.A.C.K.

Por J. Ripoll

En el mundo de los juegos, riesgo y éxito difícilmente suelen ir de la mano. Si no, que se lo pregunten a Monolith. Su *No One Lives Forever 2,* un juego tan original y divertido como de difícil digestión, se saldó con éxito crítico y debacle comercial. Así que era de esperar que prolongasen la serie con claro espíritu de regeneración. *Contract J.A.C.K.* intenta ser un paso adelante. Pero sólo es eso, intención.

Para empezar, esta expansión no exige tener instalado el juego original. Es independiente. Y muy corta. Viajamos por la República Checa e Italia a lo largo de siete niveles que sitúan la acción antes de los acontecimientos que llevaban a Cate Archer a Japón en *No One Lives Forever 2*. De cualquier modo, poco importa cuándo suceden los hechos, pues una de las primeras víctimas de ese cambio de timón de la saga han sido las secuencias de vídeo y sus brillantes diálogos. Al cementerio también han ido esos objetos especiales tan característicos, así como las misiones de sigilo e infiltración. En su lugar hay tiroteos y más tiroteos.

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 733 MHz	PIV 1 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB
Multijugador		
Un mismo PC	X	
LAN	16	
Internet	16	
Idioma		
Textos de pantalla	Inglés	
Voces	Inglés	
Web	http://nolf2.sierra.com	



VEREDICTO

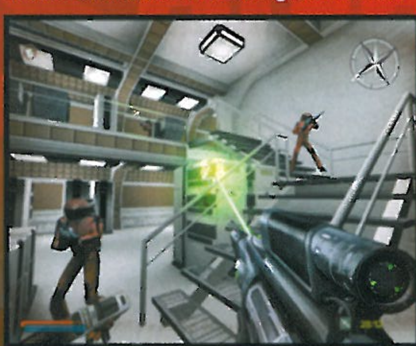
A medio camino entre la expansión y la secuela, *Contract J.A.C.K.* supone un desconcertante paso atrás para la saga *No One Lives Forever*. El humor, la ambientación años 60 y Cate Archer han sido reemplazados por un juego de acción mucho más convencional con héroe musculoso sin pizca de carisma.

6

Grasa por músculo

La apuesta pasa por acercarse al modelo *Doom*, sólo que con menos variedad de armas y enemigos de la deseable. Aun así, los combates tienen interés porque la IA sigue en los niveles de excelencia habituales en la saga y tampoco se queda atrás el diseño de escenarios.

Estos argumentos serían suficientes para elevar a *Contract J.A.C.K.* por encima de la media del género. Además, utiliza un motor gráfico que sí se adapta a ordenadores modestos, algo extraordinario en los tiempos que corren. Pero que la metáfora del rey tuerto en el país de los ciegos no nos nuble la vista también a nosotros: el juego es divertido porque es corto y variado, porque lo valoramos como expansión, no como juego en sí. Pero si lo vemos como el nuevo rumbo para una saga brillante, es un paso en falso, pues da la espalda a sus virtudes y repite sus defectos, entre ellos, un modo multijugador tan vulgar como innecesario.



Un poco más de detalle y variedad no le irían mal a los enemigos.



Jack se toma bien en serio su licencia para matar.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Firaxis Games • **EDITOR:** Atari • **PRECIO:** 29,95 € • **PEGI:** +3

Civilization III CONQUESTS

Por J. Font



Mayas, **aztecas**, incas... Esos tipos **piden a gritos una conquista** militar al viejo estilo. Claro que después **no te extrañes si los que ganan son ellos** y acabas formando parte de sus ofrendas a los dioses de la guerra. **Estás advertido**.

Sid Meier vuelve a la carga con otra expansión de su reputado *Civilization III*. *Conquests* viene repleta de novedades de peso, empezando por las mejoras y opciones adicionales que ya incluía la expansión anterior, *Play the World*, entre las que está el modo multijugador. Pero la gran novedad de *Conquests* tal vez sea que salen a escena la friolera de siete civilizaciones nuevas en varias de las nueve campañas inéditas que incluye la expansión.



La expansión incluye mucho más que civilizaciones nuevas.

Los nuevos mapas van desde el auge y la caída del Imperio Romano a las luchas por el poder en el Japón feudal o los conflictos entre civilizaciones en el continente americano antes de la llegada de los europeos. Estas campañas están centradas en una serie de objetivos concretos que varían en función del nivel de dificultad y los parámetros creados para cada partida.

Civiliza mientras puedas

Las nuevas civilizaciones han llegado cargadas de unidades específicas también de nuevo cuño, pero tal vez tengan incluso más influencia en el equilibrio del juego las modificaciones que han sufrido muchas de las unidades ya existentes. Por supuesto, tampoco faltan nuevos recursos, maravillas o formas de gobierno. Entre estas últimas, algunas son tan primitivas que incluyen rituales como los sacrificios humanos, que aumentan el grado de control sobre determinadas civilizaciones. Curiosamente, muchas de las facciones que ahora entran en liza tienen sistemas políticos cercanos al fascismo, con la represión sistemática como principal garantía de cohesión interna.

Pocas expansiones son capaces de aportar tantas y tan profundas novedades. Parece que Sid Meier y sus colaboradores sí saben encontrar nuevos alicientes para exprimir esta fórmula de juego. Lo realmente importante, es decir, las formas de gestión y las posibilidades estratégicas, han mejorado, con lo que esta expansión resulta más que recomendable.



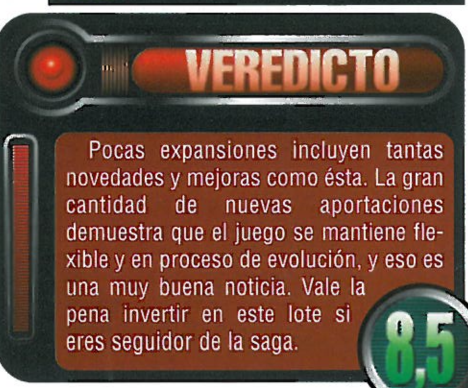
FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PII 400 MHz	PIII 750 MHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	4 MB	32 MB

Multijugador	
Un mismo PC	2
LAN	4
Internet	4

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.civ3.com



VEREDICTO

Pocas expansiones incluyen tantas novedades y mejoras como ésta. La gran cantidad de nuevas aportaciones demuestra que el juego se mantiene flexible y en proceso de evolución, y eso es una muy buena noticia. Vale la pena invertir en este lote si eres seguidor de la saga.

8,5



Asia en la Segunda Guerra Mundial es uno de los escenarios destacados.



GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Pterodon • **EDITOR:** Virgin Play • **PRECIO:** 29,95 € • **PEGI:** +18

VIETCONG Fist Alpha

Los amantes de la acción realista **dieron una calurosa acogida a *Vietcong*.** El juego **llevaba la acción** bélica planificadora y reflexiva a un nuevo entorno, la peligrosa y asfixiante **jungla vietnamita**. Meses después, aún no nos hemos cansado de jugarlo.

Por S. Sánchez

Vietcong apenas ha crecido en los meses que lleva en circulación. Un nuevo mapa y un par de parches con mejoras menores ha sido todo el aliciente extra que han sido capaces de ofrecer sus creadores. Por suerte, ahora llega la expansión oficial para poner las cosas en su sitio.

El lote incluye una campaña nueva con siete nuevas misiones. Aunque son pocas, su alto nivel de dificultad asegura juego para rato. Y es que *Fist Alpha* conserva el exigente grado de realismo del original, lo que hace que se trate de un juego duro de pelar. Si a ello añadimos que no puedes grabar la partida cuando desees, hay que concluir que no es un juego apto para impacientes.

Lo mejor de este título es que asegura una inmersión total en un conflicto que resulta verosímil gracias al funcionamiento de las armas, el diseño del escenario y la eficacia de los métodos de camuflaje. Por desgracia, la inteligencia artificial enemiga es más bien discutible, aunque la de tus aliados puede decirse que cumple mínimos.

En la espesura

Las nuevas misiones aportan mayor variedad de objetivos. En la campaña asumes tareas de búsqueda y captura, defensa de la base, reconocimiento, rescate e incluso algo de sigilo, aunque estas últimas fases no están bien resueltas y son de lo peor del juego.

No podían faltar nuevas armas, entre las que destaca el impresionante M14 americano, con y sin mira telescópica, o la posibilidad de incorporar bayonetas a determinadas armas. Si echas un vistazo al cielo, verás que también ahí se ha ganado en variedad, ya que los Chinook, B52 y F4 hacen acto de presencia aunque sea como protagonistas secundarios.

Por último, están los ocho nuevos mapas multijugador, entre el que se encuentra el llamado Indian Country, que puede descargarse gratuitamente de Internet. El resto son versiones de los mapas de la campaña individual. Hay para todos los gustos, desde pequeños poblados a grandes escenarios con ríos y acantilados. Te esperan unos cuantos meses más de juego intenso.

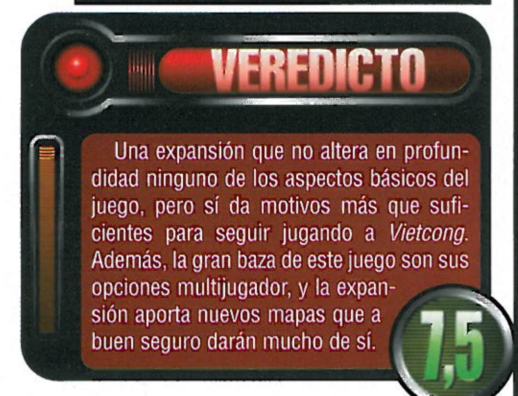
FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 500 MHz	PIII 700 MHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	32 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	64
Internet	64

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Inglés

Web www.vietcong-game.com




En este juego es sumamente importante el factor sorpresa.


Helicóptero es sinónimo de misión cumplida y merecido descanso.



Aprovecha cualquier obstáculo para cubrirte, aquí los botiquines escasean.

WWW.EXWAP.COM · VALIDO PARA OPERADORAS MOVISTAR, AMENA Y VODAFONE

COLORGRAFIX




ANIMACIONES

¡DALE VIDA A TU MÓVIL! Envia: **ANI** espacio y el código

2971729	2971730	2971731	2971732	2971733	2971734	2971735	2971826
2971827	2971828	2971829	2971830	2971831	2971832	2971909	2971910

viawap

Alcatel 535, 735 Motorola A830, A920, C350, E365, T720i, Nokia 3300, 3510i, 3650, 5100, 6220, 6600, 6610, 6800, 7210, 7650, N Gage, Sagem MY... Samsung E700, V200, Sharp GX20, Sony Ericsson T68i

PANTALLAS

¿TE ABURRE TU MOVIL? DALE COLOR ¡YA! Envia: **COL** espacio y el código











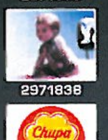





















2971582	2971583	2971584	2971585	2971586	2971587	2971588	2971589	2971590	2971591	2971592	2971593
2971594	2971595	2971596	2971597	2971598	2971599	2971600	2971601	2971602	2971603	2971604	2971605
2971606	2971607	2971608	2971609	2971610	2971611	2971612	2971613	2971614	2971615	2971616	2971617
2971618	2971619	2971620	2971621	2971622					2971623	2971624	2971625
2971626	2971627	2971628	2971629	2971630					2971631	2971632	2971633
2971634	2971635	2971636	2971637	2971638					2971639	2971640	2971641
2971642	2971835	2971836	2971837	2971838					2971839	2971840	2971841
2971842	2971843	2971844	2971845	2971846					2971847	2971848	2971849
2971850	2971851	2971852	2971853	2971854					2971855	2971856	2971857
2971858	2971859	2971860	2971861	2971862	2971863	2971864	2971865	2971866	2971867	2971868	2971869
2971870	2971871	2971872	2971873	2971874	2971875	2971876	2971877	2971878	2971879	2971880	2971881

WWW.EXWAP.COM · eXwap · WAP EXPERIENCE

5011

POR SMS

1 ENVÍE UN MENSAJE CON EL CÓDIGO CORRESPONDIENTE AL 5011 Y SIGA LAS INSTRUCCIONES

2 viawap — ENVÍA UN MENSAJE CON EL CÓDIGO CORRESPONDIENTE AL 5011. SIGUE LAS INSTRUCCIONES. RECIBIRÁS UNA DIRECCIÓN WAP. GUÁRDALA EN LA MEMORIA DE TU TELÉFONO. UTILIZA ESTA DIRECCIÓN WAP PARA CONECTARTE AL SITIO DE 'EXWAP' MEDIANTE LA OPCIÓN 'IR A', Y ASÍ DESCARGAR LOS PEDIDOS A TU MÓVIL.

3 **806 488 569**

POR TELEFONO

viawap · Compatibilidad: Válido para móviles multimedia con conexión WAP y pantalla en color. Consulte el manual de su móvil. Mas información en www.exwap.com

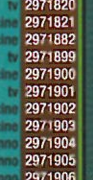
TONOS

POLIFONICOS	ÉXITOS		MONOFONICOS
2971736	50 cent	21 questions	2971688
2971737	50 cent	in da club	2971689
2971738	eminem	business	2971690
2971739	eminem	lose your...	2971691
2971740	c aguilera	voice with	2971692
2971741	sean paul	get busy	2971693
2971742	village people	ymca	2971694
2971743	evanescence	bring...	2971695
2971744	linkin park	faint	2971696
2971745	linkin park	some...	2971697
Envia: **PO** (esp) y el código			
2971746	b spears	me against...	2971698
2971747	evanescence	immor...	2971699
2971748	beyonce	me myself...	2971700
no disp	dmx	where the hood...	2971701
no disp	prodigy	babys got a...	2971702
2971749	beyonce	baby boy	2971703
2971750	james brown	i feel...	2971704
2971751	r stones	sympathy...	2971705
2971752	scooter	the night	2971706
2971753	scooter	the logical...	2971707
2971754	evanescence	goging...	2971708
2971755	bob marley	waiting...	2971709
2971756	bob marley	i shot...	2971710
2971757	dj sammy	sunlight	2971711
no disp	dj sammy	boys of...	2971712
2971758	dj sammy	heaven	2971713
2971759	sean paul	like glue	2971714
no disp	sean paul	gimmie...	2971715
2971760	metallica	enter...	2971716
2971761	rolling stones	start...	2971717
2971762	madonna	holiday	2971718
2971763	offspring	hit hat	2971719
2971764	m oldfield	tubular...	2971720
2971822	madonna	love...	2971721
no disp	dido	hunter	2971722
no disp	dido	white flag	2971723
no disp	superman	cine	2971724
2971823	el equipo a	tv	2971725
2971824	el padrino	cine	2971726
2971825	benny hill	tv	2971727
no disp	superdetective	cine	2971728
no disp	rasca & pica	tv	2971814
2971883	james bond	cine	2971815
2971884	coche fantastico	tv	2971816
2971885	pantera rosa	cine	2971817
2971886	rocky	cine	2971818
2971887	simpsons	tv	2971819
no disp	south park	tv	2971820
2971888	the matrix	cine	2971821
2971889	indiana jones	cine	2971882
2971890	scooby doo	tv	2971899
no disp	swat	cine	2971900
2971891	picapiedra	tv	2971901
2971892	star wars	cine	2971902
2971893	terminator	cine	2971903
2971894	real madrid	himno	2971904
2971895	barcelona	himno	2971905
2971896	atletico	himno	2971906
2971897	queen	champions	2971907
2971898	himno españa	himno	2971908

Compatibilidad: Válido para móviles multimedia con conexión WAP compatibles con Juegos Java. Consulte el manual de su móvil. Mas información en www.exwap.com

Motorola C..., 1190, 1191, 12..., Timeport 250, V100, V50, ... Nokia 3..10, 3210, ...0, 3310, 33..., 3390, ... Sagem ... Samsung ... Siemens ... Sony Ericsson T300, T610, T68, T68i

viawap



DINÁMICAS

Envia: **DIN** espacio y el código











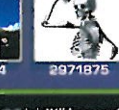






























		2971792	2971798	2971804	2971810
		2971793	2971799	2971805	2971811
		2971794	2971800	2971806	2971812
2971786	2971789	2971795	2971801	2971807	2971813
2971787	2971790	2971796	2971802	2971808	2971833
2971788	2971791	2971797	2971803	2971809	2971834

viawap · Compatibilidad: Válido para móviles multimedia con conexión WAP compatibles con animaciones GIF. Consulte el manual de su móvil. Mas información en www.exwap.com

DIBUJOS/SALVAPANTALLAS

Envia: **SAP** espacio y el código




2971643	2971644	2971645	2971646	2971647	2971648
2971649	2971650	2971651	2971652	2971653	2971654
2971655	2971656	2971657	2971658	2971659	2971660
2971661	2971662	2971663	2971664	2971665	2971666
2971667	2971668	2971669	2971670	2971671	2971672
2971673	2971674	2971675	2971676	2971677	2971678
2971777	2971680	2971681	2971682	2971683	2971684
2971685	2971686	2971687	2971765	2971766	2971767
2971768	2971769	2971770	2971771	2971772	2971773

Compatibilidad: Válido para móviles multimedia con conexión WAP compatibles con animaciones GIF. Consulte el manual de su móvil. Mas información en www.exwap.com

JUEGOS JAVA

KIX 102 · ASTEROBLASTER 103



SI TIENE PROBLEMAS CON SU DESCARGA...

DESCARGA — Envie la palabra JUEGO seguido por un espacio y el código del juego al 5011.

Compatibilidad: Válido para móviles multimedia con conexión WAP compatibles con Juegos Java. Consulte el manual de su móvil. Mas información en www.exwap.comaa

HENTAI · ARTE ASIATICO



viawap · Compatibilidad Ver pantallas color

PIROPOS · envia: PIROPOS



Compatibilidad válido para todas las marcas y modelos de móviles

HUMOR · envia: CHISTES



Compatibilidad válido para todas las marcas y modelos de móviles

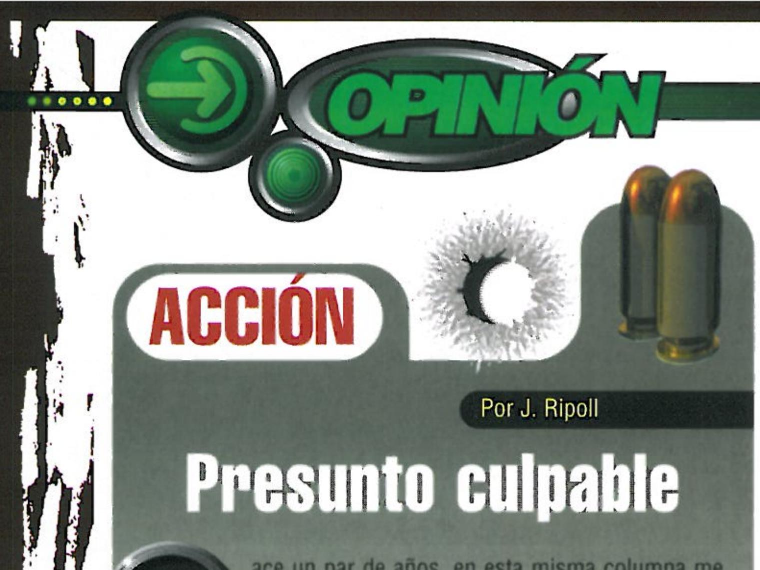
PORNOSTAR · ¡DE CINE!



viawap · Compatibilidad Ver pantallas color

Si tiene algún problema con su descarga envíenos un email a exwap@exwap.com o llame a la línea de atención al cliente ... 361 119, y nuestros operadores le aconsejarán. Coste por mensaje 0,9... ,04€ impuestos incluidos. Logos y tonos = 2 mensajes. Coste de llamada al 806 488 569 es de 0,90€ (1,04€ impuestos incluidos) por minuto si llama desde un teléfono móvil y de 0,99€ (1,15€ impuestos incluidos) por minuto si llama desde un teléfono fijo. Al utilizar este servicio, usted autoriza a exwap a usar y facilitar sus datos a empresas asociadas. Para cancelación envíe un mail a: exwap@exwap.com

ALCATEL · MOTOROLA · NOKIA · SAGEM · SAMSUNG · SHARP · SIEMENS · SONY ERICSSON · LG · PHILIPS · TRIUM · PANASONIC · MITSUBISHI · NEC · SENDO



ACCIÓN

Por J. Ripoll

Presunto culpable

Hace un par de años, en esta misma columna me lamentaba de que las demos llegasen siempre tarde, después, nunca antes, que el propio juego. Poco han cambiado las cosas desde entonces. Una excepción reciente es *Deus Ex: Invisible War*, que acaba de llegar a las tiendas norteamericanas y no estará disponible en nuestro país hasta marzo. Su demo lleva colgada de la página de Ion Storm desde día 21 de noviembre.

La publicación de la demo de Deus Ex: Invisible War tuvo un efecto negativo

El adelanto en cuestión era una misión sencilla, sin argumento alguno, un simple esbozo. La posibilidad de resolver unos pocos problemas concretos de múltiples maneras, nada más. Su publicación tuvo un efecto negativo: su poco fluido rendimiento, ciertas irregularidades gráficas y algún que otro detalle menor activaron entre los que la jugaron el virus del desánimo.

Ante las muestras de desaliento de los usuarios, Warren Spector decidió pasarse por los foros oficiales para dedicarles unas palabras que eran pura sensatez. Pero ya daba igual, la maquinaria de derribo estaba en marcha. Cinco mil personas pedían a la distribuidora que retrasase la salida del juego hasta que los (supuestos) defectos se arreglasen. Sí, esos errores detectados por cirujanos de la crítica tras haber probado una demo de media hora de duración.

Éste es nuestro mundo. Las demos llegan y llegarán tarde porque temen a parte de su público, tan fiel como Don Juan. Sin paciencia ni mesura y cargado de prejuicios. Siempre dispuesto a destrozar un juego con sólo ver una pantalla, un vídeo o probarlo cinco minutos entre merienda y cena. ■

■ jripoll@ixo.es



ESTRATEGIA

Por J. Font

La chispa de la vida

De un tiempo a esta parte, los juegos de estrategia en tiempo real cada vez se parecen más unos a otros. Hay una serie de elementos que funcionan o parecen funcionar y la mayoría de títulos los incorporan con seguidismo propio de un rebaño de ovejas.

Nadie marca tendencias con más claridad que Blizzard. Su *Warcraft III* ha inundado la estrategia de guiños al rol, magias a mansalva y un ritmo de juego trepidante. El resultado es una amalgama de títulos tremendamente parecidos que no van a dejar ninguna huella.

A estas alturas, a nadie le sorprende que cada vez sean más los generales que se ahogan en una poción mágica o son borrados del mapa por una ráfaga de viento huracanado. Está bien que el rol sea uno de los caminos posibles, pero no tiene por qué convertirse en el único. Personalmente, echo de menos en los últimos tiempos juegos de estrategia en tiempo real que profundicen en opciones comerciales o diplomáticas verosímiles y permitan competir en un mismo escenario a varias civilizaciones.

Más de uno empieza a estar empachado de juegos que no van más allá del "mi conjuro es más chulo que el tuyo"

Me encantaría experimentar de forma más realista los vaivenes de un juego de alianzas que se tejen y se rompen sin descanso, poder definir una estructura social y política en tiempo real. En definitiva, dar pasos adelante hacia un modelo de gestión completo en el que la estrategia bélica sea uno entre muchos recursos disponibles, y uno que haya que administrar con tiento y sabiduría. Pero no, no ahora. Ahora la estrategia con tintes de rol está en boga. Y más de uno empieza a estar empachado de pociones y de juegos que no van más allá del "mi conjuro es más chulo que el tuyo". ■

■ j.font@ixo.es



AVENTURAS

Por G. Masnou

Cuestión de idioma

A mediados de los 90, cuando en España los disquetes dejaron paso a los CD-ROM, contar con una localización profesional era privilegio de unos pocos. Sólo las grandes distribuidoras podían permitirse el lujo de traducir, adaptar y doblar algunos de sus títulos estrella. Eran los primeros tiempos de las voces digitalizadas, el origen del culto a las tarjetas de sonido, los primeros días de las aventuras que se leían y se oían en castellano. En su momento, celebramos los esfuerzos realizados por esas compañías pioneras, pero lo cierto es que las primeras traducciones y doblajes distaban bastante de lo que se entiende por un trabajo profesional.

Desde entonces, algo se ha avanzado, aunque casi diríamos que no lo suficiente. Cada vez hay más excepciones honrosas, pero el nivel medio de las traducciones sigue sin estar a la altura de lo que se edita en otros países y del precio que pagamos por nuestro software. De la avalancha de aventuras publicadas estas Navidades, sólo *Beyond Good & Evil* y la cuarta entrega de la saga *Prince of Persia* disfrutan de una adaptación al castellano cien por cien profesional.

Tal vez faltan estudios de doblaje especializados en juegos. O tal vez las compañías no están dispuestas a gastar más de lo indispensable en adaptar y mejorar un producto que debe salir al mercado lo antes posible. Un proceso de localización bien hecho suele costar entre 10.000 y 50.000 euros y exigir incluso meses de dedicación. Somos los jugadores los que debemos convencer a las distribuidoras de que ese esfuerzo vale la pena. Ante la duda, ¿qué tal si optamos por los productos mejor traducidos y doblados, los que mejor se adapten a nuestro idioma y nuestro mercado? ■

Ante la duda, ¿qué tal si optamos por los productos mejor traducidos y doblados?

gmasnou@ixo.es



CARRERAS

Por A. Guerra



Con silenciador

Mientras se apagan los ecos de *Need for Speed: Underground* y resuenan en el horizonte los de *Colin McRae Rally 04* o *Pro Race Driver 2*, hay otros juegos de carreras actualmente en producción que corren el riesgo de pasar desapercibidos. Y no sólo durante su desarrollo sino también tras su lanzamiento. Es una pena que algunas pequeñas joyas puedan desaparecer sin dejar ni rastro, así que dejemos constancia de ellas.

Pinta bien y está muy avanzado *Xpand Rally* (xr.techland.pl), lo nuevo de los autores polacos de *Chrome*, que fusiona varios conceptos, del rally extremo al tuning sin límite y las competiciones ilegales. 20 coches, 60 pistas y una puesta en escena muy profesional parecen argumentos sobrados para seguirle la pista.

También cercano (previsto para primavera) está *Richard Burns Rally* (www.richardburnsrally.com), de Sci/Warthog, que espera seguir los derroteros de Codemasters al contar con el apoyo de un campeón británico del WRC. Además, su copiloto real nos leerá las notas y, por otra parte, el juego estará basado en auténticos rallies de varios continentes y contará con los nuevos Subaru, Citroën y Peugeot. Pinta bien, lástima que su reciente enfermedad impida a Burns promocionar más el producto.

Flat-Out (www.bugbear.fi/flatout.htm) no te sonará, pero es la nueva propuesta de los programadores fineses de *Rally Trophy*. De ahí que abramos los ojos cuando afirman que van a introducir un nuevo nivel de realismo en los juegos de conducción, esta vez con vehículos sacados directamente del desguace. Hasta podremos bajarnos del coche e interactuar con otros personajes. Otro título a seguir de aquí al verano. ■

Hay varios juegos de carreras actualmente en producción que corren el riesgo de pasar desapercibidos

aguerra@ixo.es



DEPORTES

Por D. Valverde

Huérfanos de nieve

Llega el invierno, crujen los telesillas y se reactiva la fiebre del esquí, pero nuestros PC siguen huérfanos de nieve. Muy atrás quedan ya títulos como *Supreme Snowboarding*, un interesante título de snowboard que apareció allá por el año 2001, o la conversión del aceptable *Pepsi Max Extreme Sports*. Y aún revolotean en nuestras retinas las imágenes de aquel *Salt Lake 2002*, un título que, a pesar de contar con unos buenos gráficos y con la licencia oficial de los Juegos Olímpicos de Invierno, nos dejó algo fríos.

Desde entonces, nada. Y, un año más, parece que los jugadores de PC vamos a quedarnos sin nieve ni deporte extremo. Las compañías que podrían poner remedio a este vacío blanco no están por la labor. Los jugones del PC aún seguimos esperando con resignación una conversión urgente del magnífico *Amped*, un título de snow exclusivo de Xbox que, por su tremenda e indiscutible calidad, podría servirnos para combatir la implacable sed de nieve que nos asola. Pero lo cierto es que Microsoft se lo va a pensar dos veces antes de lanzar según que títulos deportivos para PC, sobre todo después de la tremenda (e injusta) debacle de su *NBA Inside Drive 2000* y el bajón de popularidad de su histórico simulador de golf, *Links*.

Un año más, parece que los jugadores de PC vamos a quedarnos sin nieve ni deporte extremo

Quizás Electronic Arts tenga algún día el detalle de acordarse de nosotros y decida convertir a PC alguna entrega de su fantástica saga consolera de títulos de snowboard, los *SSX*, de clara tendencia arcade y con un apartado técnico y jugable de lujo. Parece ser que el perfil del jugador de PC no encaja en la filosofía de los títulos de EA Sports Big (división de deportes extremos y desenfadados de Electronic Arts), mucho más próxima a los jugadores de consola. Así que ya sabes, o cambiamos rápidamente nuestro "perfil" de jugadores (¿cómo se hace eso?) o nos quedamos sin nieve.

d.valverde@ixo.es



ROL

Por J. J. Cid

Tirada de conversión

Uno de los capítulos más interesantes en la eterna guerra de plataformas que enfrenta a las diversas consolas y al PC siempre ha sido el de las exclusivas: qué juegos de alto nivel sólo puedes jugar en una plataforma determinada. En los últimos tiempos, al PC le estaba tocando perder, pero parece que volvemos a estar de enhorabuena, ya que muchas exclusivas consoleras están dejando de serlo pasado cierto tiempo para dar el salto a nuestros compatibles. A estos títulos hay que sumar los que se están desarrollando para alguna o varias consolas y para PC de forma más o menos simultánea, aunque la prioridad suele recaer sobre alguna consola.

Pretender que un usuario de rol de PC maneje un juego exclusivamente con un pad es una insensatez

El rol no es ajeno a esta situación. Lo más usual es que los jugadores de PC nos frotemos las manos ante la llegada a nuestros compatibles de las grandes sagas con aire de consola. Pero, por desgracia, una vez instalados estos juegos, cierto tufo de decepción suele empañar nuestras expectativas.

Es un problema de adaptación al medio. Muchas conversiones se hacen deprisa y mal. Pretender que un usuario de rol de PC maneje un juego exclusivamente con un pad es una insensatez y hasta una falta de respeto. Un inconveniente así asegura la protesta de, por lo menos, los jugadores más conservadores.

Pero un juego ha señalado el camino a seguir. BioWare ha creado dos interfaces completamente diferentes para las dos versiones de *Caballeros de la Antigua República*, la de Xbox y la de PC. Cada versión se beneficia de una interfaz única, no adaptada, sino ideada completamente para la máquina en cuestión. Un acierto que acerca un gran juego a todo tipo de jugadores y del que muchos juegos multiplataforma deberían tomar nota.



jjcid@ixo.es

SIMULACIÓN

Por M. A. "Gadget" González



Matrimonio de conveniencia

Ya se han hecho públicas las primeras imágenes de los simuladores de la próxima generación, los que podremos disfrutar en un par de años. Realmente, si analizamos cómo ha evolucionado la técnica de la simulación en apenas una década, resultan asombrosos los avances conseguidos. Hemos pasado de los gráficos vectoriales a representaciones absolutamente precisas del vuelo y su entorno físico. Y esta evolución de las simulaciones no ha pasado desapercibida para los ingenieros.

Cuanto más evoluciona la tecnología, va quedando más claro que aviación real y simulación informática están hechos el uno para el otro. Ambas pueden complementarse a la perfección sin que una se subordine a la otra. La actual aviación civil y de combate ya no podría entenderse sin el uso de la informática como parte profundamente integrada en sus diseños. Comunicación por redes en tiempo real, navegación, armamento, contramedidas, controles de vuelo... Todos estos aspectos se sirven de la informática.

La actual aviación civil y de combate ya no podría entenderse sin el uso de la informática

Sin embargo, lo más curioso es que existe una parte de la informática militar (terreno en el que se aplican primero los avances tecnológicos) que se sirve de las últimas tecnologías en aviación simulada. Los operadores de vehículos sin piloto, ya sean de ataque o de reconocimiento, vuelan de forma no muy diferente a como lo hace cualquier aficionado en su casa con un PC. Quién sabe, quizá la forma habitual de volar en el futuro sea desde una consola en tierra. Lo que parece estar claro es que la simulación de vuelo ha dejado ya de ser un mero pasatiempo para encontrar cada vez más aplicaciones en la aviación real. ■

magonzalez@ixo.es

ON LINE



Por S. Sánchez

Música celestial

En estos días de frío, cada vez me apetece menos pisar la calle y más quedarme en casa dándole un repaso a la nueva hornada de juegos que se ha integrado en mi colección. Necesito que savia nueva recorra las entrañas de mi PC, pero los juegos on line no respetan la lógica comercial del resto de géneros. Mientras los títulos de acción o estrategia (buenos, malos o mediocres) se amontonan en las estanterías por estas fechas, los usuarios de productos on line que llevamos meses jugando con la versión americana de *Galaxies* (la europea llegó a las tiendas españolas a principios de diciembre) sólo tenemos dos novedades por las que romper la hucha: *Horizons* y *Trials of Atlantis*, la nueva expansión de *Dark Age of Camelot*. Ambos juegos deben comprarse de importación, así que lo mejor es hacer un solo pedido y ahorrar algo en gastos de envío.

Los jugadores on line sólo tenemos dos novedades por las que romper la hucha: Horizons y Trials of Atlantis

Mientras espero que llegue mi salvavidas para las frías noches de invierno, reviso mi colección de enlaces favoritos en busca de aquellos juegos con nombre y apellidos aún por salir. Al menos, las fases de espera cada vez se hacen más cortas gracias a la costumbre de las compañías de cuidar a los futuros usuarios regalándoles entremeses de todo tipo. Juegos como *Everquest 2* (http://eq2.stratics.com), *World of Warcraft* (www.worldofwarcraft. com/wow/movies) o *Lineage 2* (www.lineage2.com/movies/ movies .html) han publicado en sus páginas oficiales auténticas maravillas auditivas, grandes alternativas a los tradicionales villancicos, que nada tienen que envidiar a los temas de John Williams o James Horner. Disfrútalos mientras te armas de paciencia, porque casi todo lo bueno se hace esperar. Es ley de vida. ■



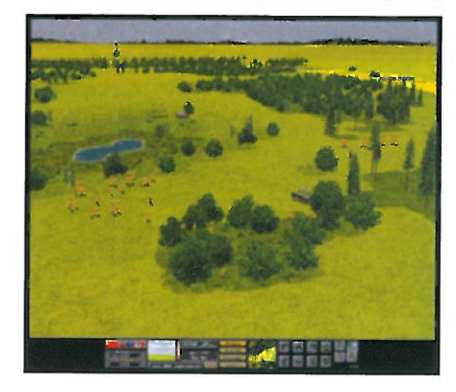
s.sanchez@ixo.es

No lo dudes, **es** perfectamente **posible comprar bueno y barato**. Las **novedades** acaparan portadas y hacen que se formen colas ante los mostradores, pero **no dejemos que su brillo** cegador **nos haga perder de vista la** golosa **línea económica**.

COMBAT MISSION 2



GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Triumph Studios
EDITOR: CDV
PRECIO: 12,95 €



Esto juego demostró lo que todos intuíamos desde hacía tiempo, que la estrategia por turnos no tiene por qué estar reñida con los escenarios tridimensionales. Además, se trata de una de esas raras secuelas plagadas de cambios que aportan una nueva dimensión (en este caso, más flexibilidad y más dinamismo) al juego original. Si el primer *Combat Mission* nos sumergía en cuerpo y alma en el día D y los acontecimientos derivados de él, éste salta a otro de los grandes escenarios de la Segunda Guerra Mundial: el frente ruso. Una vez más, los turnos se encargan de velar por la profundidad estratégica del juego, aunque la novedad es que, tras la correspondiente fase de planificación, las acciones que hayas previsto se ejecutan en pantalla en riguroso tiempo real.

FALLOUT: THE ULTIMATE COLLECTION



GÉNERO: Estrategia/Rol
DESARROLLADOR: Micro Forte
EDITOR: Virgin Play
PRECIO: 17,95 €



Otra dosis de turnos estratégicos de relumbrón. Este lote incluye el *Fallout* original, su secuela y su más que notable expansión, *Fallout Tactics: Broterhood of Steel*. En el primer juego, uno de los grandes títulos de Chris Taylor, liderabas la resistencia de una pequeña tribu de supervivientes de una hecatombe nuclear. En el segundo, la situación ha cambiado a peor. Transcurridos 80 años, el poblado que fundaste en su día pasa por una terrible crisis de recursos y se está viendo afectado por el incremento de la radiactividad, por lo que el Elegido (tú, para más señas), descendiente directo del padre fundador, deberá partir en busca de un objeto mágico llamado GECK. En *Brotherhood of Steel* puedes disfrutar de otra campaña, también centrada en reunir a un puñado de valientes para enfrentarlos a las máquinas que destruyeron América.



TORRENTE, EL JUEGO

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Virtual Toys
EDITOR: FX Interactive
PRECIO: 9,95 €



Al loro, que vuelve el más garbancero, hortera y patrio de los héroes de acción recientes. Pistolón en ristre, el incomparable Torrente "apatrulla" sin descanso las estanterías de línea económica. Y lo hace con su Seat destartalado y a ritmo de El Fary, como debe ser. El juego cuenta con gráficos de un buen nivel y una jugabilidad directa y sencilla. Además, que se trata de un juego divertido es algo que puedes notar desde el momento en que pegas el primer tiro.
Anécdota al margen, es un digno arcade de acción sin complejos que consigue tenerte un buen rato pegado al monitor y echar partida tras partida con el deseo de llegar un poco más lejos. Por supuesto, no tiene nada ni remotamente parecido a una trama coherente, pero tampoco la tenía la película y no por ello dejaste de echarte unas risas.



ICEWIND DALE COMPILATION

FICHA

GÉNERO: Rol
DESARROLLADOR: Black Isle Studios
EDITOR: Virgin Play
PRECIO: 59,95 €

Menudo atracón de *Icewind Dale* estás a punto de meterte entre pecho y espalda. Respira hondo y ve tomando nota: el primer juego, el segundo, la expansión *Heart of Winter* y un CD adicional cargado de extras y complementos. En fin, rol por un tubo. La saga *Icewind Dale* es fiel a la ortodoxia rolera de toda la vida, la de la serie *Dungeons & Dragons*.

A diferencia de *Baldur's Gate*, con la que comparte motor, esta saga está mucho más orientada al combate y un poco menos a la exploración concienzuda guiada por un sólido hilo narrativo. Tanto en el primer juego como en su secuela y su expansión, manejas un reducido grupo de héroes con el que debes asumir largas campañas divididas en capítulos. Todas las misiones se desarrollan en el extremo norte de los Reinos Olvidados, un frío escenario lleno de mazmorras de hielo que están diciendo "explórame".



FOOTBALL GENERATION





Un simulador de fútbol a cargo del estudio italiano Trecision cuya virtud más llamativa es la inclusión de tecnología renderware, orientada a ofrecer representaciones fotorrealistas de jugadores y estadios. El juego incluye un comportamiento personalizado de cada uno de los jugadores, algo que es posible gracias al desarrollo individual de las 15 habilidades básicas de que disponen. El editor permite modificar a voluntad los nombres de jugadores y equipos para construirse una simulación a medida. En cuanto a los entornos, son de un realismo más que razonable: la hinchada grita enfervorizada en estadios 3D repletos, los árbitros gesticulan, los comentarios ayudan a una plena inmersión en el juego... Un juego modesto pero a un precio atractivo donde los haya.

COSSACKS GOLD EDITION







Después de jugar a este lote estratégico (*Cossacks: European Wars* y su oportuna expansión *The Art of War*), uno se pregunta cómo pudo sobrevivir Europa a los siglos XVI, XVII y XVIII. Y es que en aquella época, el continente (con sus estados nación aún en pañales) fue escenario de una serie de trifulcas, carnicerías y conflictos de órdago. Con *Cossacks* puedes repasarte de cabo a rabo ese periodo tan convulso. El juego viene a ser un *Age of Empires* más profundo y sutil que te ofrece la oportunidad de manejar ejércitos inmensos con unidades que se complementan entre sí. La expansión añade cinco nuevas campañas (Prusia, Austria, Sajonia, Argelia y Polonia), nuevos mapas, misiones sueltas, unidades y otros dos bandos jugables, Baviera y Dinamarca. Eso por no hablar de las mejoras en la IA y el nuevo editor de escenarios.



Star Wars CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA

Un juego inmenso, rico en giros de guión, trampas y vericuetos. Al menos, **con nuestra guía** entre manos las posibilidades de perderse se reducen y **las sorpresas** desagradables **pueden sobrellevarse** un poco mejor. Prueba, ya **verás como funciona**.

CONSEJOS GENERALES

Teniendo en cuenta la extensión, ramificaciones y complejidad del juego, es muy difícil ofrecer una guía completa que incluya todas las posibilidades. Por eso, hemos optado por ofrecerte una guía que detalla los pasos imprescindibles para completar el juego sin apartarse de la trama principal. Además de seguirla, hay una serie de detalles de importancia que debes tener en cuenta:

1 Damos por supuesto que hablarás con todo el mundo siempre que puedas y que seguirás las rutas de conversación que seguiría un Jedi del Lado de la Luz, no un Sith. El itinerario que te ofrecemos es el de un Paladín de la Luz y esta guía es válida si te comportas como tal. Si prefieres optar por el Lado Oscuro, otro será el juego y otro tendría que ser su itinerario.

2 Asimismo, se presume que cogerás todos los objetos que encuentres y registrarás todo lo necesario para obtener nuevos objetos. También deberás mejorar las armas y armaduras que tengas cuando y donde consideres oportuno. Cada vez que te encuentres en una zona nueva, explórala para localizar los lugares a que nos referimos en la guía.

3 Hay numerosas misiones secundarias que no están solucionadas en esta guía, aunque los mapas sí indican en su leyenda los puntos necesarios para solventarlas. Sólo hemos incluido los mapas imprescindibles para terminar el juego teniendo en cuenta lo anterior.

4 En numerosos lugares encontrarás terminales de ordenador con los que evitar combates, desactivar droides y eliminar enemigos. Para utilizarlos, necesitas puntas informáticas. Compra decenas de ellas, cientos si puedes, siempre que tengas oportunidad.

5 En los viajes interplanetarios, tendrás que librar enfrentamientos aleatorios con naves Sith. El único consejo que debes tener en cuenta es estar pendiente del radar y machacar el botón derecho del ratón hasta acabar con el enemigo. Por si acaso, ten la precaución de guardar la partida antes de despegar de cualquier sitio.

PRIMERA PARTE
ESPIRAL DE ENDAR

MÓDULO DE MANDO

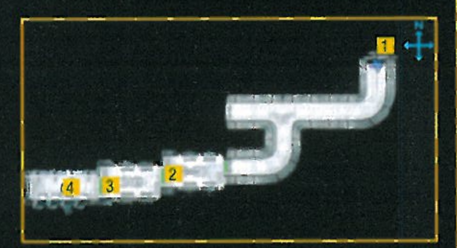
Equípate y usa a Trask para abrir cuantas puertas sea necesario. Hay un único camino hacia el puente. Avanza eliminando a los soldados que aparezcan y recogiendo cuanto encuentres. Cuando llegues al puente y acabes con los enemigos, sal por la puerta que está a la izquierda de la que has usado para entrar. Avanza hacia la sección de estribor.



1) Tu camarote (equípate)
2) Tropas Sith
3) Piezas de reparación en los restos de un droide
4) Restos de un soldado
5) Puente
6) Acceso a cápsulas de escape
7) Salida a la sección de estribor

SECCIÓN DE ESTRIBOR

Sigue adelante, eliminando enemigos y abriéndote paso por el único camino viable hasta encontrar el droide de combate averiado. Repáralo, activa sus escudos y el modo patrulla y abre la puerta. Usa la cápsula de emergencia.



1) Entrada
2) Droide averiado
3) Tropas Sith
4) Cápsulas de escape

SEGUNDA PARTE
TARIS

GUARIDA

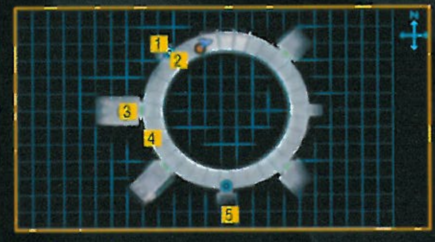
Si tienes alguna mejora de armadura o arma, usa el banco de trabajo para aplicarla. Habla con Carth sobre Bastila y acepta buscarla. Sal de allí.



1) Banco de trabajo
2) Salida

APARTAMENTOS DEL SUR

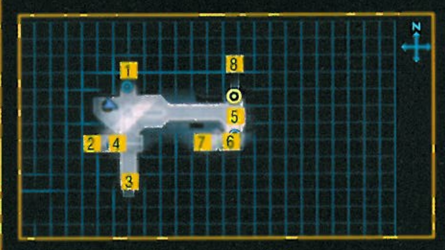
Salva al alienígena y ve a la Ciudad Alta.



1) A la guarida
2) Encuentro Sith
3) Apartamento de Dia
4) Larrim, mercader
5) Acceso al sur de la Ciudad Alta

SUR DE LA CIUDAD ALTA

Examina el tutorial de Tránsito Rápido y aprende a usar esta característica del juego. Compra un Detonador de Permacreto en el Emporio de Equipamiento. Ve a la clínica y persuade a Zelka para conocer su secreto. A la salida ayuda al moroso de Davik. Visita la cantina.



1) Acceso a los apartamentos del Sur
2) Emporio del Equipamiento
3) Cantina de la Ciudad Alta
4) Encuentro
5) Encuentro
6) Clínica Zelka Forn
7) Soldados de la República
8) Al norte de la Ciudad Alta

CANTINA DE LA CIUDAD ALTA

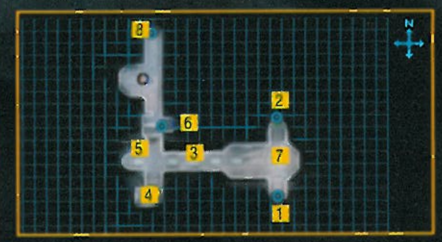
Habla con todo el mundo, sal y ve al norte de la Ciudad Alta.



1) Al sur de la Ciudad Alta
2) Bendak Starkiller
3) Garouk
4) Niklos
5) Sarna
6) Jergen
7) Gina Lavin
8) Ajuur el Hutt

NORTE DE LA CIUDAD ALTA

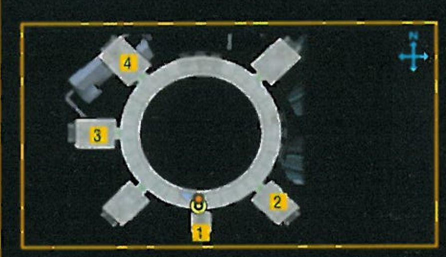
Habla con todo el mundo, evita pelear con los borrachos, compra un androide y pide la devolución de tu dinero cuando explote. Después dirígete a los apartamentos del Norte.



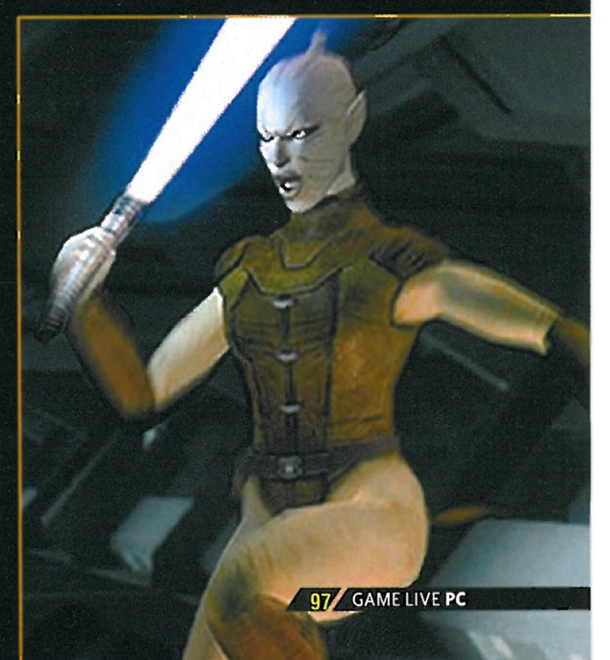
1) Al sur de la Ciudad Alta
2) Apartamentos del Norte
3) Borrachos
4) Tienda de Droides de Janice
5) Predicador
6) A la Ciudad Baja
7) Encuentro
8) Base Sith

APARTAMENTOS DEL NORTE

Si te han invitado a la fiesta, allí podrás obtener una armadura Sith. Si no es así, ayuda al prisionero que están interrogando para conseguirla. Póntela, vuelve al Norte de la Ciudad Alta y usa el ascensor para ir a la Ciudad Baja.



1) Al Norte de la Ciudad Alta
2) Largo
3) Fiesta Sith
4) Interrogatorio Sith





CIUDAD BAJA

Avanza y, tras el enfrentamiento con los Vulkar Negros, quítate la armadura. No es necesario que vayas a ninguna de las dos zonas de apartamentos ni que entres ahora en la cantina. Habla con el vigía Bek para poder entrar en la base Bek oculta y abre la puerta.



1) A la Ciudad Alta
2) Apartamentos Ciudad Baja Este
3) Cantina Javyar
4) Base Bek oculta
5) Apartamentos Ciudad Baja Oeste
6) Ciudad Subterránea
7) Base Vulkar Negros

BASE BEK OCULTA

Entra en el escondite Bek y habla con Gadon para conseguir los papeles y acceder a la Ciudad Subterránea.



1) A la Ciudad Baja
2) Gadon Thek y Zaerdra
3) Trampa
4) Ascensor

CIUDAD SUBTERRÁNEA

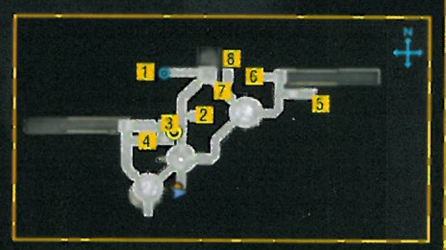
Pregunta a los mendigos quiénes son y págales 20 créditos. Habla con Rukil y Gendar. Ve a la puerta y ayuda a Hendar. Crúzala y recorre y limpia toda la zona, registrando todo lo que encuentres. Baja a las alcantarillas por el acceso norte.



1) A la Ciudad Baja
2) Sanador
3) Rukil y Gendar
4) Igear, mercader
5) Puerta, Hendar
6) Mission
7) Patrulla Sith
8) Soldados Sith
9) A las cloacas
10) Cápsula de escape
11) A las cloacas
12) Canderous
13) Cadáver

CLOACAS

Mission puede desactivar minas. Avanza y cruza la puerta de la derecha y por la siguiente a la derecha. Tras eliminar a los guardias, acércate a la puerta que tienes frente a ti. Sigue avanzando, eliminando enemigos y registrándolo todo hasta encontrar un campo de fuerza. Haz que Mission lo desactive y coge esa salida hacia las Cloacas altas.



1) A la Ciudad Subterránea
2) Cadáver y droide
3) Zaalbar
4) Equipo de Zaalbar
5) Cadáver
6) A la Ciudad Subterránea
7) Terminal campo de fuerza
8) A las Cloacas altas

CLOACAS ALTAS

Avanza. Cuando encuentres un brazo en el suelo, coge lo que contiene y activa el modo solitario. Abre la siguiente puerta y coge los objetos que hay en el montón de cadáveres. Aunque entres en modo combate, ignora al Rancor y coge lo que hay en el montón de cadáveres. Vuelve a examinarlo, entra en el modo "Dar objetos" y coloca una granada. Repite la operación y coloca el olor sintetizado. Ya puedes salir por la puerta del fondo y coger el ascensor.



1) A las Cloacas
2) Droide
3) Brazo cortado
4) Rancor
5) A la base Vulkar

BASE VULKAR

Avanza en línea recta hasta que no puedas más, gira a la derecha y usa el terminal que hay a la derecha cuando el pasillo se convierta en una sala grande. Desactiva las torretas de seguridad del ascensor del garaje (tienes que entrar en el menú de cámaras y elegir esa cámara primero). Abre también todas las puertas de seguridad. Avanza eliminando toda resistencia y recogiendo todo lo que encuentres. Abandona la zona por el ascensor. Si no tienes suficientes puntas, hay un pase en los barracones que te facilitará la desactivación de las torretas.



1) A las Cloacas altas
2) Droide
3) Camarera
4) Terminal de seguridad
5) Armería y torretas
6) A la Ciudad Baja
7) Informante Vulkar
8) Barracones
9) Piscina
10) Terminal
11) Al Garaje Vulkar

GARAJE VULKAR

Tienes que recuperar el acelerador prototipo, que está guardado en el laboratorio. Para entrar en él, necesitas el pase del jefe del garaje o manipular el ordenador que hay en su oficina y abrir las puertas. Cuando llegues ante Kandon, podrás elegir entre unirte a él o no. Elimínale y coge el acelerador. Vuelve a la base Bek por la salida a la Ciudad Baja que hay en el nivel anterior (Base Vulkars Ne.) para hablar con Gadon.

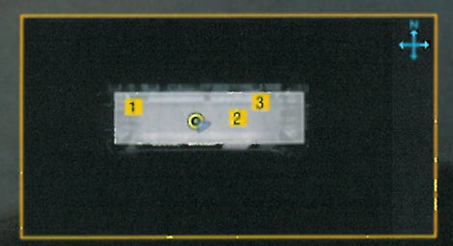


1) A la base Vulkar
2) Droide
3) Droide
4) Oficina
5) Muelle de carga
6) Banco de trabajo
7) Laboratorio, Kadon Ark
8) Acelerador Swoop



PLATAFORMA SWOOP

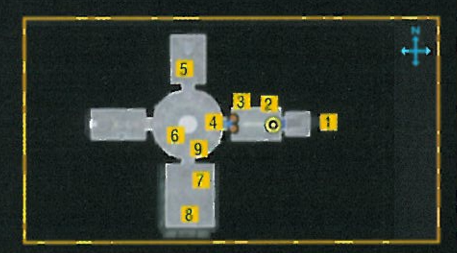
Tienes que ganar la carrera. Cuando lo hayas hecho (te puede costar un par de rondas) elimina a todos los enemigos con la ayuda de Bastila.



1) Mecánico
2) Organizador
3) Bastila

CANTINA JAVYAR

Habla con todos los miembros de tu equipo. Sal del apartamento llevándote a Bastila y Carth. Ve a la cantina de Javyar (Ciudad Baja) a hablar con Canderous Ordo y acepta entrar en la base militar. Regresa al norte de la Ciudad Alta y recoge el droide T3-M4 en el establecimiento de Janice. Compra también todas las puntas informáticas que puedas. Selecciona a T3-M4 y a Bastila como miembros del grupo y ve a la base militar.



1) A la Ciudad Baja
2) Uriah
3) Gelrood
4) Calo Nord
5) Holdan
6) Mission y Zaalbar
7) Lynsetta
8) Zax el Hutt
9) Canderous Ordo

BASE SITH

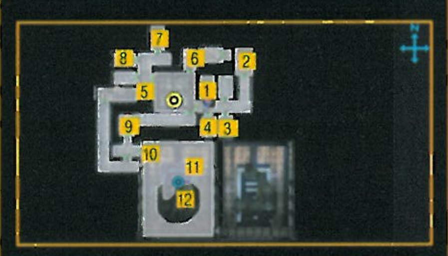
Usa a T3-M4 para abrir la puerta y cámbialo por Carth. Entra y persuade a la recepcionista o sobórnala para que se marche sin hacer ruido. Usa el terminal de recepción y desconecta las torretas y todo lo que puedas. Si no tienes suficientes puntas, tendrás que hacer frente a un gran número de enemigos, pero puedes reparar algunos droides para tener ayuda extra. Para salvar al Duros, debes pulsar el interruptor central, luego el del extremo derecho y después el del extremo izquierdo. Destruye con Bastila las puertas que no puedas abrir. En los barracones encontrarás el pase del ascensor. Debes eliminar al droide de asalto para poder continuar y coger el ascensor. Sube y mata al gobernador. Antes de volver a la cantina con Canderous, acaba cualquier misión que tengas pendiente si quieres y reúnete con Canderous en la cantina Javyar de la Ciudad Baja.



1) Al norte de la Ciudad Alta
2) Recepcionista
3) Terminal de seguridad
4) Puzzle Duros
5) Droide
6) Sala de control
7) Barracones
8) Armería
9) Acceso al Ascensor, Droide
10) Ascensor a la cámara del Gobernador

HACIENDA DE DAVIK

El cazarrecompensas que encontrarás en el punto 5 tiene una tarjeta que te ahorrará algunas puntas informáticas cuando accedas al terminal de seguridad. Debes utilizar uno para desactivar la seguridad del hangar. Para conseguir los códigos del Halcón de Ébano, debes liberar al Hudrow que está prisionero en el punto 7 (eliminados los droides, usa el control que hay al fondo de la sala). Dirígete al hangar para el enfrentamiento final y registra el cadáver de Davik antes de subir al Halcón de Ébano para dirigirte al Enclave Jedi en Dantooine.

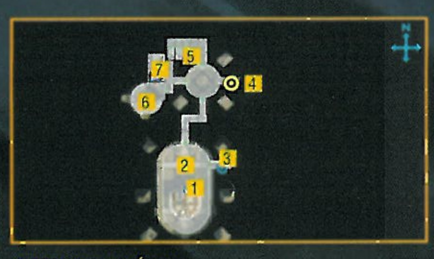


1) Tu habitación
2) Esclavos
3) Objetos
4) Cazarrecompensas
5) Cazarrecompensas
6) Terminal de seguridad
7) Hudrow
8) Noble
9) Terminal de seguridad
10) Acceso al hangar
11) Calo Nord y Davik Kang
12) El Halcón de Ébano

TERCERA PARTE
DANTOOINE

ENCLAVE JEDI

Dirígete al Enclave y habla con los maestros. Ve a ver a Zhar (7) para la primera prueba. Habla con Vandar (el primo lejano de Yoda) para conocer el Código Jedi. Vuelve con Zhar para responder sus preguntas: "paz", "conocimiento", "serenidad", "armonía", "está la Fuerza". Ahora ve a hablar con Dorak en el Enclave y elige el tipo de Jedi que quieres ser. Sube de nivel y vuelve con Zhar. Dirígete al banco de trabajo para construir tu espada de luz, pulsando la ranura central de la espada y seleccionando el cristal que te han dado. Vuelve a hablar con Zhar para la tercera prueba. Dirígete a la arboleda.



1) El Halcón de Ébano
2) Lur Arka Sulas
3) Mercaderes
4) Al patio
5) Mercader
6) Enclave Jedi
7) Zhar

PATIO

Se trata simplemente de una zona de paso hacia la arboleda.



1) Al Enclave Jedi
2) Nemo
3) Jon
4) Elise
5) Adum Larp, mercader
6) Emboscada
7) A los jardines Matale
8) A los jardines Matale
9) A las ruinas

ARBOLEDA

Al cruzar el puente se te acercará Bolook. Su propuesta es una misión opcional, así que puedes continuar hacia el punto 5. Cuando Juhani esté casi derrotada, comenzará una conversación que te ofrece la oportunidad de alejarla del Lado Oscuro. Utiliza respuestas lógicas a lo largo de la conversación para lograrlo y Juhani se unirá a tu grupo. Vuelve a hablar con Zhar en el Enclave Jedi. Aunque parece importante, solventar los problemas de las familias Matale y Sandral es una misión secundaria. Puedes ir directamente a las ruinas.



1) A los jardines Matale
2) A los jardines Matale
3) Bolook
4) Encuentro
5) Juhani
6) A los jardines Sandral
7) A los jardines Sandral

JARDINES MATALE

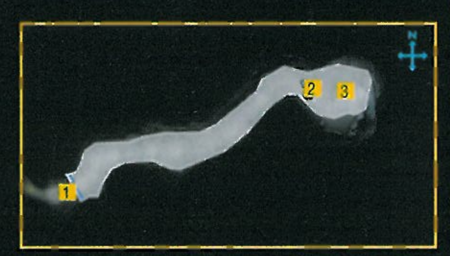
Aquí puedes resolver una misión secundaria para el Consejo Jedi.



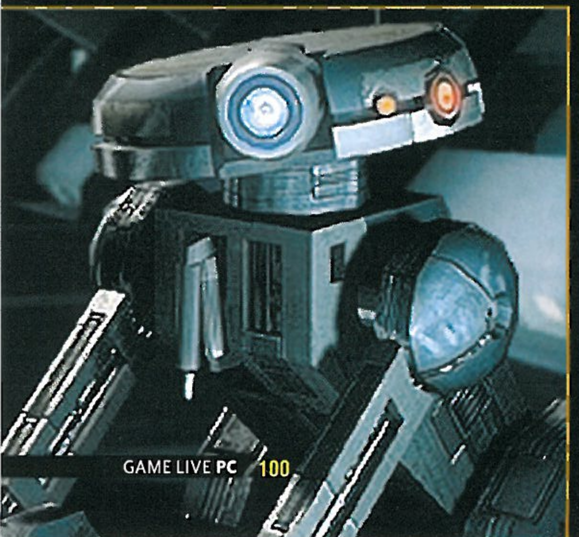
1) Al patio
2) Al patio
3) Encuentro
4) Hacienda Matale
5) Cadáver
6) A la arboleda
7) A la arboleda
8) Zuulan Sentar

CUEVA DE CRISTALES

Aquí podrás encontrar raros cristales para mejorar tu espada de luz.



1) A los jardines Sandral
2) Kinrath
3) Cristales



JARDINES SANDRAL

Aquí puedes resolver otra misión secundaria para el Consejo Jedi.



1) A la arboleda
2) A la arboleda
3) Hacienda Sandral
4) A la hacienda Sandral
5) A la hacienda Sandral
6) Kath
7) Encuentro
8) C8-42
9) A la Cueva de Cristales

HACIENDA DE SANDRAL

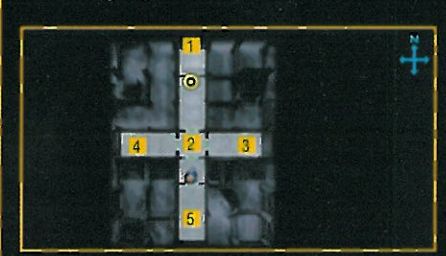
Aquí puedes resolver una nueva misión secundaria para el Consejo Jedi.



1) A los jardines Sandral
2) Nurik y Rahasia
3) A los jardines Sandral
4) Sala de seguridad
5) Sala de seguridad
6) Shen
7) Rahasia

RUINAS

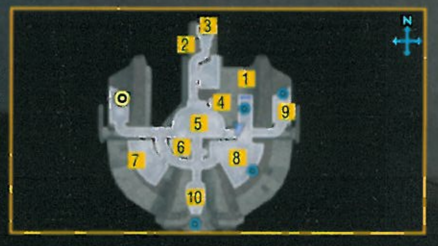
Debes pasar dos pruebas para abrir la puerta que conduce al Mapa Estelar. En la sala 3, usa armas vibro para acabar con el droide. Usa el terminal y responde: "oceánico", "arbóreo" y "praderas". Haz lo mismo en la 4, respondiendo: "desierto", "volcánico" y "yermo". Coge el Mapa Estelar y vuelve a hablar con los maestros en el Enclave. Antes de abandonar el planeta, realiza las misiones que quieras o tengas pendientes.



1) Al patio
2) Droide y restos
3) Droide y terminal
4) Droide y terminal
5) Mapa Estelar

EBON HAWK

En la nave tendrás que resolver varios asuntos a los que se hace referencia en las secciones correspondientes de la guía, como reparar el motor tras estrellarte en el Mundo Desconocido.

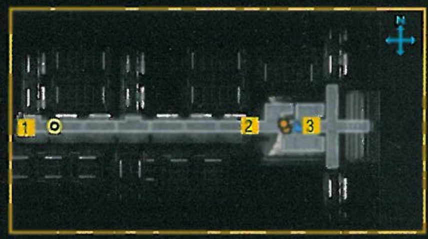


1) Rampa de salida
2) Mapa de la galaxia
3) Carth y Bastila
4) Juhani
5) Zaalbar y T3-M4
6) Jolee
7) Bodega de carga
8) Banco de trabajo, Canderous y HK-47
9) Mission
10) Motor

CUARTA PARTE
YAVIN

ESTACIÓN

Puedes visitar esta estación espacial casi en cualquier momento. Aquí siempre encontrarás un mercader.

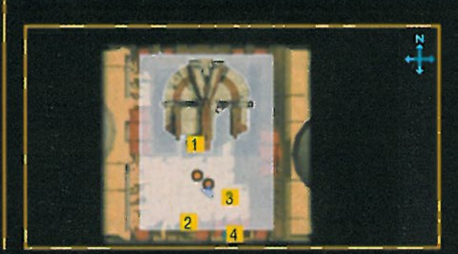


1) El Halcón de Ébano
2) Panel de acceso
3) Suvam Tarn, mercader

QUINTA PARTE
TATOOINE

PLATAFORMA DE EMBARQUE

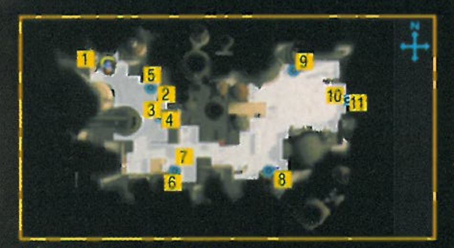
Quédate con los Gizka y dirígete a la ciudad de Anchorhead.



1) El Halcón de Ébano
2) Mic'Tunan'Jus, mercader
3) Kor Ul Kurax
4) A Anchorhead

ANCHORHEAD

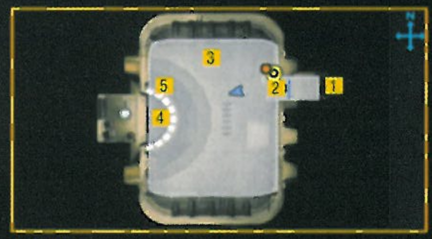
Ve a la oficina Czerka y consigue una licencia de cazarrecompensas hablando con el oficial de protocolo. A la salida, habla con el Duros para descubrir que necesitas un disfraz y el droide de protocolo. Ve a la tienda de droides, compra a HK-47 e intégralo en tu equipo. Sal al Mar de Dunas hablando con el guardia de la puerta (11).



1) A la plataforma de embarque
2) Sharina Fizark
3) Maana Demknot
4) Oficina Czerka
5) Oficina de cazarrecompensas
6) Registro Swoop
7) Jedis Oscuros
8) Cantina
9) Tienda de droides
10) Iziz
11) Al Mar de Dunas

OFICINA CZERKA

Debes conseguir la licencia del oficial de protocolo y, más tarde, comprar a Greeta unos equipos para los Moradores de las Arenas.



1) Salida
2) Dayso
3) Oficial de protocolo
4) Greeta Holda
5) Griff

MAR DE DUNAS

Cruza al desierto hacia el punto 8, mata a los guardias y registra los cadáveres para conseguir trajes de Moradores de las Arenas y alimento de bantha. Disfraza a tu equipo con los trajes y adéntrate en su territorio.



1) A Anchorhead
2) Marlena Vern y Genoharadan
3) Tanis Venn
4) Moradores de las arenas
5) Wraids
6) Emboscada
7) Guardias de los moradores de las arenas
8) Al territorio de los moradores de las arenas
9) Al Mar de Dunas Oriental
10) Jagi

TERRITORIO DE LOS MORADORES DE LAS ARENAS

Habla con el guardia que vigila la entrada del enclave de los moradores de las arenas y entra.



1) Al Mar de Dunas
2) Al Mar de Dunas Oriental
3) Minas
4) Torretas y guardia
5) El enclave de los moradores
6) Vorn Daasraad

ENCLAVE DE LOS MORADORES DE LAS ARENAS

Avanza para conocer al jefe. Habla con él usando a HK-47 y dile que deseas una solución pacífica. Necesitas los vaporizadores. No se te ocurra coger nada de ningún contenedor que hay en la zona. Ve a la oficina Czerka y compra los vaporizadores a Greeta Holda. Regresa al enclave, habla con el guardia diciéndole que ya tienes los vaporizadores y dile lo mismo al jefe. Pregúntale por el Mapa Estelar.



1) Al territorio de los moradores
2) Jefe de los moradores de las arenas
3) Jawas
4) Griff

MAR DE DUNAS ORIENTAL

Acércate al punto 3 y acepta la petición de ayuda de Komad. Retrocede hacia el punto 4 y toca a un bantha para que te siga. Librada la batalla, sigue hacia la cueva con los banthas y di a Komad que estás listo para empezar. Muerto el dragón, entra en la cueva y recoge el Mapa Estelar. A la salida te encontrarás con Calo Nord. Derrótale y vuelve al Halcón de Ébano para dirigirte a Kashyyyk.



1) Al Mar de Dunas
2) Al territorio de los moradores
3) Komad, Calo/Bandon
4) Bantha y moradores de las Arenas
5) Cueva, dragón y Mapa Estelar

SEXTA PARTE KASHYYYK

PUERTO CZERKA

Pon a Zaalbar en tu equipo y dirígete al Gran Sendero. Cuando hayas recuperado el Mapa Estelar, tendrás que librar varios combates en esta zona antes de poder marcharte.



1) Al Halcón de Ébano
2) Fodo Medoo
3) Komad Fortuna
4) Eli Gand y Matton Dasol
5) Janos Wertka, mercader
6) Al Gran Sendero
7) Encuentro Wookie/Czerka

EL GRAN SENDERO

Cuando Zaalbar pierda los nervios ante el asesinato de un Wookie, cálmale y dile que deje marchar a los asesinos. Ve al poblado Rwookrrorro.



1) Al puerto Czerka
2) Droide, Czerka
3) Senni Vek
4) Guardia Wookie
5) Suministros
6) Jedis Oscuros
7) Al Poblado de Rwookrrorro
8) Chorrawl
9) A las Tierras Sombrías Altas

POBLADO DE RWOOKRRORRO

Habla con Chuundar y abandona el poblado para ocuparte de Freyyr. Camina por el Gran

Sendero hasta el guardia que custodia el acceso a las Tierras Sombrías y coge el ascensor.



1) Al Gran Sendero
2) Al salón del Jefe
3) Casa de Woorwill
4) Casa de Worrroznor

TIERRAS SOMBRÍAS ALTAS

Sigue a Jolee hasta su refugio y acepta la tarea de buscar una solución pacífica para su problema. Ve a la zona 8 y habla con el Comandante. No caces Tachs. Habla con uno de los guardias y persuádele para que apague su emisor. Si la persuasión no funciona, sobórnale con 200 créditos. Manipula el emisor con el código recibido y desactívalo. Repite la operación con otro de los guardias y se marcharán. Vuelve con Jolee, habla con él y se unirá a tu equipo. Con ayuda de Jolee, desactiva el campo de fuerza y baja a las Tierras Sombrías Inferiores.



1) Al Gran Sendero
2) Calo Nord, Darth Bandon y Gorwooken
3) Jolee
4) Refugio de Jolee Bindo
5) Droide
6) Katarn
7) Cadáver Wookie
8) Tach, Comandante Dern
9) A las Tierras Sombrías Inferiores
10) Cadáver Wookie
11) Grarwwaar y Rulan Prolik
12) Tach

TIERRAS SOMBRÍAS INFERIORES

Busca a Freyyr (6). Tras luchar con él, pídele que te hable de Zaalbar y Chuundar. Pregúntale cómo podría convertirse de nuevo en jefe. Te dirá que debes recuperar un objeto para él. Dirígete a la zona 7. Tras matar a las víboras Kinrath, registra los cadáveres y hazte con uno. Ve a la zona del ritual (8) y manipula la liana para colgar el cadáver. Derrota al tarentatek y vuelve con Freyyr. Habla con él y apóyale para que vuelva a ser líder. Ve a la zona 9 para recuperar el Mapa Estelar. Hay unas cuantas minas que debes desactivar antes de acercarte al ordenador. Habla con la figura holográfica y pregúntale por el Mapa Estelar. Pregunta cómo puedes acceder a él, qué pasa si fracasas, qué significa el rechazo y di que puede comenzar la evaluación. Las respuestas a las preguntas es como sigue:
Zaalbar y la confianza: confías en Zaalbar tanto como en ti mismo. Sigue en esa línea de conversación hasta la siguiente pregunta.
La guerra y el ataque inminente: evacuarías la ciudad.
Responde con la acción con la que salvarías más vidas.
Como las respuestas han sido todas del lado del Bien, te atacarán dos droides. Jolee posee el poder de desactivarlos, así que úsalo. Eliminados ambos, vuelve a hablar con el ordenador para acceder al Mapa Estelar. Regresa hacia el poblado, ayuda a Freyyr y embarca en el Halcón de Ébano. Tendrás que librar varias batallas por el camino.



1) A las Tierras Sombrías Altas
2) Grrrwahrr
3) Emboscada
4) Emboscada
5) Swoop
6) Freyyr
7) Víboras Kinrath
8) Zona del Ritual
9) Ordenador y Mapa Estelar

SÉPTIMA PARTE MANAAN

PLATAFORMA DE EMBARQUE

Pregunta al soldado por el Mapa Estelar y te dirá que visites a Roland Wann. Ve a Central Oeste.



1) El Halcón de Ébano
2) Soldado de la República
3) Mercader
4) Nubassa
5) A Central Oeste
6) Hangar privado
7) A la Base Sith
8) Vek
9) Ithorak Guldar

CENTRAL OESTE

Paga la cuota y sigue hacia Central Este.



1) A la plataforma de embarque
2) Jolan Aohett
3) Oficial Selkath
4) Al oeste de Ahto
5) A Central Este

CENTRAL ESTE

Ve a la embajada y pregunta a Roland Wann por el Mapa Estelar. Coge la tarjeta que te ha dado y elige la opción de irrumpir en el hangar. Vuelve a la plataforma de embarque y abre la puerta. Derrotados los enemigos, entra en el transporte y ve a la base Sith.



1) A Central Oeste
2) Al este de Ahto
3) Shady Rodian
4) Tyvark, Tienda
5) Roland Wann, jefe de embajada
6) Sala del ordenador
7) Prisionero Sith
8) Ignus
9) Firith Me
10) Gluupor
11) Hombre misterioso
12) A la estación Hrakert
13) Hulas
14) Lorgal

BASE SITH

Dirígete hacia el control de seguridad (3) e intenta usar la persuasión. Si falla, derrota a los enemigos. Tu objetivo está en el área 5. Elimina cuantos enemigos sea necesario y recupera el módulo de datos de los restos del droide. Registra también el armario del muro este. Abandona la base por la salida 1 hacia el Este de Ahto. Te llevarán al tribunal.



1) Al este de Ahto
2) A la plataforma de embarque
3) Control de seguridad
4) Droide
5) Sith y droide capturado
6) Droides y Sith
7) Panel de ordenador y válvula de control del vapor
8) Jedis Oscuros
9) Sala de control de flujo, Sith
10) Puertas de control de flujo
11) Jedis Oscuros
12) Ordenador
13) Droides y campo de fuerza
14) Zona de entrenamiento
15) Enfermería, Selkath moribundo
16) Shasa y aprendices
17) Maestro Jedi Oscuro
18) Habitación con vistas

OESTE DE AHTO

Di al árbitro que quieres representarte a ti mismo. Ante el tribunal, explica que estabas en una misión diplomática y que los Sith te engañaron y atacaron. Vuelve a hablar con Roland Wann en Central Este y coge el submarino que hay en la zona 12.



1) A Central Oeste
2) Elora, Juicio
3) Nilko Bwaas
4) Gonto Yas
5) Shaelas
6) Mercader
7) Tribunal Selkath
8) Guardia Selkath
9) Sunny, prisión

ESTACIÓN HRAKERT

Necesitas conseguir los emisores sónicos que hay en las zonas 6 y 8, así como el traje submarino de la zona 7. Tendrás que enfrentarte a numerosos enemigos por el camino. Con el traje y al menos un emisor sónico, sal por la escotilla hacia el fondo marino. Irás tú solo.



1) A Central Este
2) Mercenario
3) Calo Nord o Darth Bandon
4) Ordenador de seguridad
5) Restos de Jedi y droide
6) Emisor sónico
7) Traje submarino
8) Emisor sónico
9) Al fondo marino
10) Al fondo marino
11) Selkath locos
12) Droide
13) A la Falla de Hrakert

FONDO MARINO

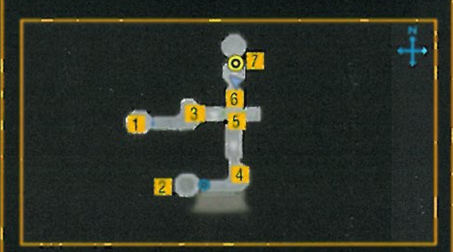
Debes llegar al acceso del control de Kolto (6 o 7). Encontrarás a un superviviente por el camino. Síguele. Para librarte de los firaxa, acércate a ellos hasta que te detecten y, cuando estén muy cerca de ti, usa el emisor sónico (el único icono de acción que tienes disponible en la zona inferior derecha de la pantalla).



1) A la Estación Hrakert
2) A la Estación Hrakert
3) Superviviente
4) Firaxa
5) Firaxa
6) Al control de Kolto
7) Al control de Kolto

CONTROL DE KOLTO

Derrota a los Selkath que encuentres en tu camino hacia el campo de fuerza (5). Tócalo y usa el panel de control que hay en una de las paredes para recuperar la presión (tienes 60 segundos). Habla con Kono y Sami. Si no puedes convencerles de que bajen el campo de fuerza, destrózalo con la espada de luz. Habla con ellos para descubrir las dos soluciones que te librarán de la bestia y dirígete a la Falla de Hrakert (7).



1) Al fondo marino
2) Al fondo marino
3) Sellkath locos
4) Selkath locos
5) Campo de Fuerza
6) Kono Nolan y Sami
7) A la Falla de Hrakert

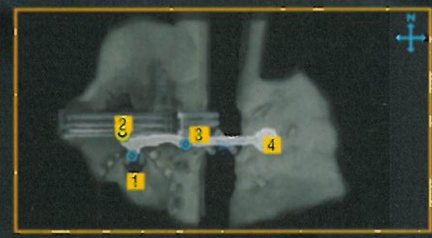
FALLA DE HRAKERT

Acércate al panel de control de Kolto y actívalo. La solución al puzzle para destruir la estación es:

a) Llena el contenedor (las cinco partes).
b) Transfiere del contenedor al inyector (contenedor 2, inyector 3).
c) Vacía el inyector (contenedor 2, inyector 0).
d) Transfiere del contenedor al inyector (contenedor 0, inyector 2).
e) Llena el contenedor (contenedor 5, inyector 2).
f) Transfiere del contenedor al inyector (contenedor 4, inyector 3).

Tras la explosión, el firaxa gigante se apartará y podrás coger el Mapa Estelar. Vuelve a la Estación Hrakert y coge el submarino a la embajada. Habla con Roland Wann y te volverán a llevar a juicio. Cuenta al tribunal lo que has hecho y vuelve al Halcón de Ébano para ir a Korriban.

Durante el viaje, en nuestra partida, fuimos atacados por el Leviatán, aunque este ataque puede producirse en un momento diferente en función de cómo hayas jugado tu partida.

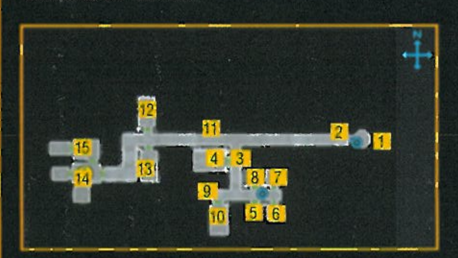


1) Al control de Kolto
2) A la estación Hrakert
3) Panel de control de Kolto
4) Mapa Estelar

OCTAVA PARTE
LEVIATÁN

BLOQUE CARCELARIO

Elige a Juhani para rescatar a todo el mundo. Entre otras cosas, tiene la habilidad de sigilo muy desarrollada y puede pasar totalmente desapercibida entre los enemigos. Para activar el modo sigilo hay un icono pequeño junto al del personaje. Elimina al guardia que hay en la zona 3 y abre con su llave la celda 7 para obtener un objeto con el que podrás acceder a cualquier orden en el terminal aunque no tengas puntas. Entra en la sala 4 (al fondo hay puntas), elimina a los enemigos y usa el ordenador para abrir el área de detención. Si no lo consigues, en la zona 10 hay una tarjeta dentro de un armario que te servirá para abrir la puerta (14). Puedes conseguir la tarjeta en modo sigilo sin luchar con los guardias. Libera a tus compañeros en la zona 14, recupera tus objetos del almacén (15) y retrocede hasta el ascensor para ir a la cubierta de mando.



1) Ascensor
2) Inicio Juhani
3) Guardia Sith
4) Técnicos y terminal

5) Inicio Jolee
6) Inicio Mission
7) Prisionero
8) Locos peligrosos
9) Equipo
10) Soldados Sith y pase
11) Sith
12) Inicio HK-47 y T3-M4
13) Inicio Canderous
14) Área de detención y terminal
15) Almacén de equipo

CUBIERTA DE MANDO

El objetivo es salir hacia el puente por la puerta 9. Necesitas los trajes espaciales que hay en la armería (5). Para entrar en ella, puedes reventar la puerta o usar el terminal que hay en la zona 4. Antes de salir hacia el puente tendrás que derrotar a tres maestros Jedi Oscuros.



1) Ascensor
2) Barracones
3) Droide de asalto y mejoras
4) Terminal
5) Armería y trajes espaciales
6) Terminal
7) Barracones
8) Maestros Jedi Oscuros
9) Al puente

PUENTE

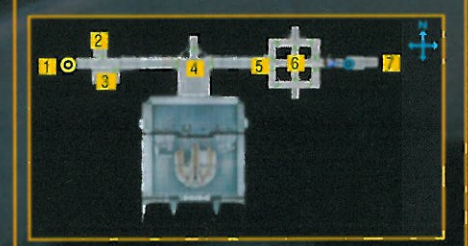
Avanza hasta enfrentarte con Saul Karath. Cuando todo termine, persuade a Carth de que no se deje llevar por el odio. Registra el cadáver y usa el terminal para abrir las puertas del hangar y la puerta de la zona 5 de este mapa. Usa esa salida para regresar a la Cubierta de Mando. Una vez allí, ábrete paso hasta el ascensor para bajar al hangar.



1) A la cubierta de mando
2) Escotilla
3) Sith
4) Saul Karath
5) A la cubierta de mando

HANGAR

Avanza eliminando enemigos hasta enfrentarte con Darth Malak. Superado el primer enfrentamiento, dirígete al área 6. Sólo podrás entrar en ella por la puerta este. Tras la dramática escena, corre con Carth hacia el Halcón de Ébano (7). Vuela a Korriban.



1) Ascensor
2) Sith
3) Jedi Oscuro
4) Sala de control
5) Darth Malak
6) Darth Malak

NOVENA PARTE
KORRIBAN

DRESHDAE

Ve a la entrada de la Academia Sith y habla con el guardia para saber que tienes que hablar con Yuthura Ban en la cantina. Ve allí y habla con ella. Si no consigues convencerla de que quieres convertirte en un Sith (bastante probable si das las respuestas adecuadas para evitar puntos del Lado Oscuro), sal de la Cantina y dirígete a la zona 4, donde te atacará un aprendiz. Acaba con él y coge el medallón de su cadáver. Enséñaselo a Yuthura para acceder a la Academia. Mientras paseas por Dreshdae, tendrás varios encuentros. Sal de ellos de la mejor forma posible, pero siempre recordando que estás del Lado de la Luz.



1) El Halcón de Ébano
2) Autoridades
3) Shaardan y estudiantes
4) B'ree y aprendiz
5) Estudiantes
6) Matones Sith
7) Mercader Czerka
8) Lurze
9) Toll Apkar
10) Mika Dorin, mercader
11) Yuthura Ban y Dak Vesser
12) A la entrada de la Academia Sith

ENTRADA DE LA ACADEMIA SITH

Aquí podrás conocer a diversos aprendices y aspirantes de la academia en tu tránsito hacia el interior de la misma.



1) A Dreshdae
2) Aspirantes
3) Mekel
4) Guardia Sith
5) A la Academia Sith

ACADEMIA SITH

Ve hacia el punto 2 para hablar con Yuthura. Acepta ayudarla a matar a Uthar. Reúnete con Uthar en el punto 8 y cuéntale el plan de Yuthura. Habla con él sobre el resto de temas para que te cuente cómo conseguir prestigio y saber que necesitas conocer el código Sith. Vuelve con Yuthura y haz que te recite el Código. Regresa con Uthar y haz que te pregunte el Código. Las respuestas son: "pasión", "fuerza" (o "fortaleza"), "poder", "victoria", "se rompen mis cadenas". Después te hará una última pregunta: si es sobre hacer lo que sea por conseguir la victoria o que no hay nada peor que el amor, la respuesta es "falso". Si es sobre la fuerza impulsada por la pasión, es "verdadero". Tras superar el trance, sal al Valle de los Señores Oscuros.



1) Tu habitación
2) Yuthura Ban
3) Kel Algwinn
4) Lashowe
5) Shaardan
6) Mekel
7) Dustil
8) Uthar
9) A la entrada de la Academia
10) Habitación de Uthar Wynn
11) Sala de interrogatorios Sith
12) Sala de tortura
13) Adrenas y profesores
14) Al Valle de los Señores Oscuros



VALLE DE LOS SEÑORES OSCUROS

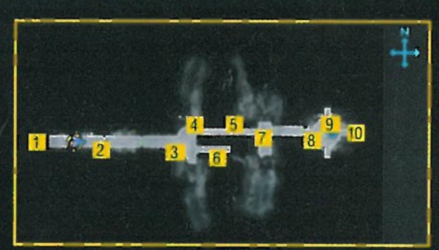
Para obtener el prestigio necesario para acceder al Mapa Estelar, debes superar al menos tres de las cuatro zonas accesibles: la cueva y las tumbas de Ajunta, Tulak y Marka. Cuando lo hayas hecho, vuelve a ver a Uthar para informarle y te llevará a la tumba de Naga Sadow.



1) A la Academia Sith
2) Calo Nord o Darth Bandon
3) A la Cueva Shyrack
4) Dak Vesser
5) Galon Lor
6) A la tumba de Ajunta Pall
7) Lashowe
8) A la tumba de Tulak Hord
9) A la tumba de Marka Ragnos
10) A la tumba de Naga Sadow

TUMBA DE AJUNTA PALL

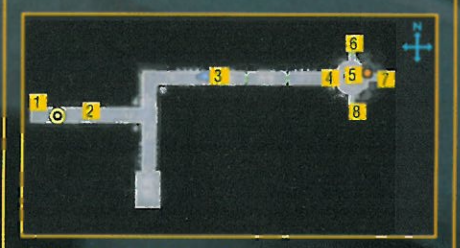
Acércate al obelisco, actívalo y lánzale una granada. Tras la explosión, corre hacia la palanca (7) y actívala para destruir a los droides. Avanza hacia el punto 8 y, tras la conversación, abre el sarcófago y coge las espadas. Coloca la que tiene muescas en la estatua. Convence al espíritu de que puede abandonar el Lado Oscuro, que hay redención. Coge la espada de Ajunta y sal de allí. Justo antes de que puedas salir, Shaardan te exigirá que le entregues la espada. Como no sabe cuál es, dale cualquiera de las otras dos.



1) Al Valle de los Señores Oscuros
2) Shaardan
3) Cadáver Sith
4) Brazo cortado
5) Obelisco Therangen
6) Droides
7) Palanca
8) Espíritu de Ajunta Pall
9) Tumba, sarcófago
10) La estatua

TUMBA DE TULAK HORD

Avanza hasta el antiguo ordenador y úsalo para abrir la puerta. Sigue avanzando hasta encontrarte en presencia de Jorak Uln. Cuando comience el interrogatorio, utiliza siempre respuestas del Lado de la Luz. Tras unas cuantas descargas, acepta la ayuda de Mekel y derrota a Jorak. Coge la tableta Sith del cadáver de Jorak y convence a Mekel de que abandone el Lado Oscuro ("nadie merece morir así, nadie", "puede ser tu oportunidad para cambiar"). Abre el sarcófago y las urnas para saquear todo lo que encuentres. Sal de allí.



1) Al Valle de los Señores Oscuros
2) Droide
3) Consola
4) Jorak Uln
5) Tumba, sarcófago
6) Urna
7) Urna
8) Urna

TUMBA DE MARKA RAGNOS

Hay minas y droides por el camino. Registra el cadáver (2) y coge la unidad de sigilo amortiguadora de ruido y el panel de datos. Avanza hasta el punto 3 y guarda la partida. Coge a uno de tus personajes con habilidad de sigilo y ponle la unidad de sigilo en el cinturón. Entra en modo solitario, abre la puerta y avanza. Si todo va bien, el droide entablará diálogo contigo. Si no, tendrás que matarlo (y a sus amigos). Puedes recuperar la partida y probar con otro personaje hasta lograrlo. Ayúdale a eliminar su programa de asesino. El orden de la secuencia es:

a) Matriz de combate.
b) Matriz de función motora.
c) Matriz de sistemas sensoriales.
d) Matriz de memoria.
e) Sistemas cognitivos.
f) Matriz de construcción emocional.
g) Matriz de simulación creativa.
h) Cierre del núcleo (automático).

Ahora borra el programa asesino y registra el sarcófago. El droide te dará una serie de piezas que también obtendrás si lo destruyes luchando, pero te quedarás sin ellas si activas el modo de autodestrucción. Sal de la tumba. Cuando hables con Uthar sobre el tema, debes mentir.



1) Al Valle de los Señores Oscuros
2) Cadáver
3) Parada técnica
4) Droide asesino
5) Tumba, sarcófago

CUEVA SHYRACK

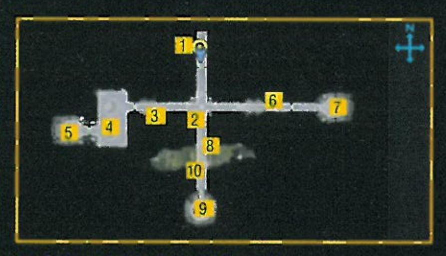
Busca a Thalia y dile que no quieres matarles. Ofrécele tu ayuda y avanza hasta el puente (3). Elimina a las bestias y registra el área 4. Regresa con Thalia y dile que la criatura ha muerto y que puede marcharse. Ya puedes irte. Cuando hables con Uthar sobre los estudiantes renegados, debes mentir.



1) Al Valle de los Señores Oscuros
2) Thalia May y renegados
3) Tarentatek y Shyracks
4) Cadáver y restos

TUMBA DE NAGA SADOW

Dile a Uthar que has entendido lo que ha dicho y que estás listo para empezar. Dirígete al punto 4 y enfréntate con los tarentateks. Si te ves incapaz, corre hacia el fondo, usa la palanca y sal a la siguiente sala, desde donde podrás ocuparte de ellos a distancia. En la sala 5 hay dos pilares: registra ambos para conseguir las dos granadas. Avanza hacia la zona 8 y lanza la granada de frío a la piscina de ácido. Crúzala, coge el Mapa Estelar, registra la estatua para conseguir la Espada de Luz y recupera fuerzas. Retrocede y te encontrarás con Uthar y Yuthura. Alíate con ella y mata a Uthar. Enfréntate después a ella y trata de que se aleje del Lado Oscuro. Si lo consigues, al volver a la Academia tendrás que enfrentarte con todo el mundo. La otra opción es dejar que se vaya (no pasa nada) y evitar problemas en la Academia. Regresa al Halcón de Ébano y dirígete al Mundo Desconocido.



1) Al Valle de los Señores Oscuros
2) Wraids
3) Esqueleto
4) Tarentateks, palanca y cristal
5) Pilares de Hielo y Fuego
6) Terminal y puzzle pilares de energía
7) Monumento a Naga Sadow
8) Piscina de ácido
9) Mapa Estelar y sable Sith
10) Uthar y Yuthura



DÉCIMA PARTE
MUNDO DESCONOCIDO

PLAYA CENTRAL

Avanza hacia el exterior del templo eliminando a cualquiera que se te cruce en el camino. Desde el exterior del templo, dirígete a la playa del sur.



1) El Halcón de Ébano
2) Rakatan
3) Rakatan
4) A la playa del norte
5) Vista
6) Al exterior del Templo

PLAYA DEL SUR

Avanza hasta ver cómo explota un Gizka. Consigue las piezas de la nave que hay en el punto 3 (hay minas alrededor). Sigue avanzando y luchando hasta el punto 5. Dile al holograma que buscas la Fragua Estelar o que eres Revan. Entrarás en la Colonia Veterana.



1) Al exterior del Templo
2) Gizka
3) Piezas
4) Rancors
5) Holograma
6) A la Colonia Veterana

COLONIA VETERANA

Di a los veteranos que has cambiado y que te juzguen por tus acciones. Acepta la misión y retrocede hasta la playa central para ir a la playa del norte.



1) A la playa del sur
2) Concilio Veterano
3) Ll'awa
4) Orsaa
5) Ordenador Rakatan

PLAYA DEL NORTE

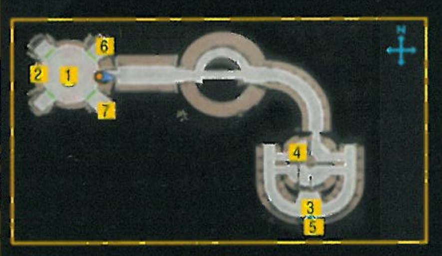
Crúzala para ir a la Colonia Rakatan.



1) A la playa central
2) Rakatan
3) A la Colonia Rakatan
4) Garn

COLONIA RAKATAN

Ábrete paso hasta el Elegido, derrótale y libera al prisionero (6). Recoge las piezas de la nave (7) y vuelve a la Colonia Veterana. Reúnete con los veteranos y acepta tomar parte en el ritual solo. Ve al exterior del Templo.



1) El Elegido
2) Objetos
3) Luo
4) Gjarshi
5) A la playa del norte
6) Prisionero Veterano
7) Piezas

EXTERIOR DEL TEMPLO

Quita a los demás personajes del equipo en la pantalla de selección y acércate a los veteranos (5). Consiente en entrar solo y, cuando lleguen tus amigos, convence a los veteranos de que debes entrar acompañado (pero no exijas nada). Entra.



1) A la playa central
2) Rancors
3) Emboscada
4) A la playa del sur
5) Ritual
6) Al piso principal del Templo

PISO PRINCIPAL DEL TEMPLO

En el punto 3 hay un terminal que te resultará muy útil para reducir el número de enemigos y desactivar torretas. Avanza luchando hasta la salida hacia las catacumbas (15). Antes de bajar tendrás que eliminar a dos peligrosos droides (Jolee te será útil).



1) Al exterior del Templo
2) Puerta masiva y Droides
3) Ordenador
4) Sith
5) Contenedores
6) Ordenador
7) Corredor del Obelisco
8) Droide y mejoras
9) Minas y cristal
10) Ordenador
11) Jedis Oscuros
12) Maestro Sith
13) Armería y banco de trabajo
14) Droides y caja fuerte
15) A las catacumbas del templo
16) A la cumbre del templo

CATACUMBAS DEL TEMPLO

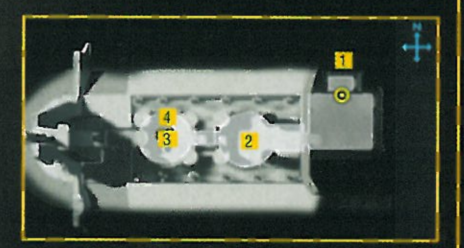
Avanza hasta la sala 4. Entra en modo solitario y describe una H caminando sobre las baldosas del suelo. Verás un cuadrado de 3 x 3 losas y una baldosa adicional que sobresale de ese cuadrado. Imagina que cada una de las baldosas del cuadrado es una de las teclas de un teléfono (1-2-3 en la fila superior, 4-5-6 en la central y 7-8-9 en la inferior). La secuencia para abrir la puerta sería 9-6-3-6-5-4-7-4-1. Si la puerta no se abre, con la baldosa que sobresale del conjunto podrás reiniciar el puzzle y volver a intentarlo. Es un poco difícil debido al sistema de movimiento del personaje. Vuelve al modo equipo y entra en la sala 5. Habla con el ordenador sobre el campo disruptor y cómo desactivarlo y sobre cómo acceder al nivel superior del templo. Abierta la puerta masiva del piso principal, retrocede hasta ella y usa la salida del punto 16 para subir a la cumbre.



1) Al piso principal del templo
2) Droides
3) Minas
4) Puzzle en el suelo
5) Ordenador Rakata

CUMBRE DEL TEMPLO

Guarda la partida, porque aquí se decide el final del juego. Avanza hasta entablar conversación con Bastila. Tras un par de combates con diálogos intercalados (recuerda que estás del Lado de la Luz), comenzará un diálogo crítico. Dile que ahora obtienes tu poder del Lado de la Luz, que has aprendido de tus errores y que eres un siervo de la Luz. Huirá en su nave. Avanza hasta el terminal y úsalo para desconectar el campo disruptor y el escudo del templo. Vuelve al Halcón de Ébano, di a los tuyos que Bastila se ha pasado al Lado Oscuro, pregunta a Jolee si aún tiene salvación y afirma que puedes salvarla y que lo harás. Entra en la nave, arregla el motor y despega hacia la Fragua Estelar. Cuando termines el juego, puedes volver a cargar la partida del principio del nivel y explorar otras posibilidades.

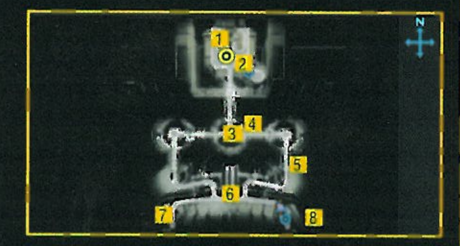


1) Al piso principal del templo
2) Momento decisivo
3) Nave de Bastila
4) Ordenador Rakatan

UNDÉCIMA PARTE
FRAGUA ESTELAR

CUBIERTA 1

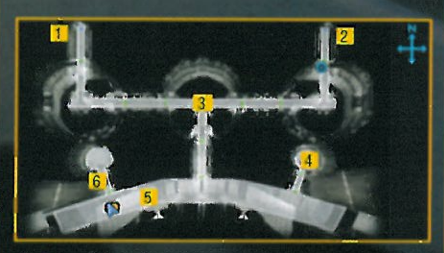
Recorre el camino de la derecha hacia la salida 8 eliminando a todos los enemigos. Las batallas que afrontarás a partir de ahora serán salvajes, así que es recomendable que lleves a Juhani y Jolee bien equipados.



1) El Halcón de Ébano
2) Jedis y ascensor
3) Droides
4) Explosión y droides
5) Droides y puerta de un solo sentido
6) Jedis Oscuros
7) A la cubierta 2
8) A la cubierta 2

CUBIERTA 2

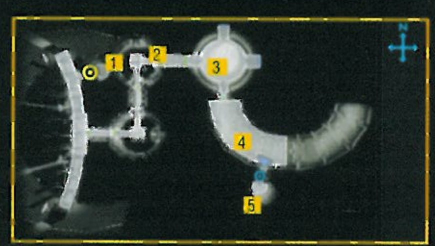
Mientras dos de tus personajes luchan, usa al tercero para utilizar los terminales de la sala 4. Desactiva las torretas que protegen el ascensor. También puedes crearte unos potentes trajes Jedi. Alternativamente puedes luchar sin cesar hasta llegar a la sala 4 y realizar el mismo proceso.



1) A la cubierta 1
2) A la cubierta 2
3) La ira de la Fragua Estelar
4) Terminales
5) Torretas
6) Ascensor

CENTRO DE MANDO

No te muevas, descansa, cúrate. Avanza eliminando enemigos hasta encontrarte con Bastila en el punto 3. Durante las múltiples conversaciones entre combates, intenta recuperarla para la Luz. En la tercera conversación dile que el Lado Oscuro no es más fuerte que el de la Luz, que no podrías matarla, que rechace el Lado Oscuro, que acepte el Código Jedi, que puede redimirse ayudándote contra los Sith, que confías en ella como para bajar la guardia, que sabes que aún sirve a la Luz y que debería ayudar a la República con su meditación. Si no lo consigues, mátala. Avanza hacia la salida (5). La forma más rápida de salir es destrozar la puerta con la espada de luz. Si tienes puntas suficientes, puedes desactivar los distintos terminales para detener la producción de droides y eliminar a los que queden.



1) Ascensor a la cubierta 2
2) Jedis Oscuros
3) Bastila o Jedi Oscuro
4) Droides
5) A la plataforma vigía

PLATAFORMA VIGÍA

Aquí te enfrentarás a Darth Malak. Cuando le hayas quitado cierta cantidad de vida, descubrirás que se alimenta de los cuerpos de los Jedi que hay en la sala. Usa el poder de lanzar la espada de luz a partir de ese momento para quitar la vida a los cuerpos y luego derrota a Malak. Si no te ocupas de los cuerpos primero, la batalla será mucho más larga.



1) Al centro de mando
2) Darth Malak
3) Dos Jedis cautivos
4) Dos Jedis cautivos
5) Jedi cautivo
6) Jedi cautivo
7) Jedi cautivo
8) Jedi cautivo
9) Salida

TRUCOS

Para activar el menú de trucos, localiza el archivo **SWKOTOR.INI** en la carpeta donde hayas instalado el juego y edítalo con el Bloc de Notas. Busca una línea donde ponga **[Game Options]** e introduce una nueva línea justo a continuación de ella:
EnableCheats=1
Durante el juego, pulsa la tecla ` (a la derecha de la **P**) para activar la consola e introducir cualquier truco. Pulsa el cursor para activarlo. A diferencia de otros juegos, la consola es casi imperceptible: un signo > blanco en la esquina superior izquierda de la pantalla. Si la primera tecla del truco coincide con una tecla que tenga una función de juego asignada, no podrás introducirla: pulsa cualquier otra tecla, borra y escribe de nuevo. Esto te ocurrirá, por ejemplo, con el truco para ser invulnerable.
Una vez activado, el truco de invulnerabilidad permanece operativo durante todo el juego. Sólo se desactiva cuando llegas a la Fragua Estelar, donde tendrás que volver a introducirlo. La invulnerabilidad no te libra de morir en determinados puntos críticos del juego por resolver incorrectamente un puzzle, así que es recomendable guardar la partida antes de intentar solucionar uno.
Si la cámara se vuelve loca al introducir alguno de éstos, activa de nuevo la consola e introduce el truco **heal**. En el caso de todos los trucos que incluyen una X, debes sustituirla por el número que quieras.

heal	Cura al personaje seleccionado
invulnerability	Tu personaje es invulnerable
revealmap	Muestra el mapa completo del nivel
givecomspikes	Te da 100 puntas de ordenador
setcomputeruse X	Mejorar el uso del ordenador
setdemolitions X	Mejorar demoliciones
setstealth X	Mejorar sigilo
setawareness X	Mejorar conciencia
setpersuade X	Aumentar persuación
setrepair X	Aumentar la habilidad para reparar
setsecurity X	Mejorar seguridad
setstrength X	Aumentar fuerza
setdexterity X	Aumentar destreza
setconstitution X	Mejorar constitución
setintelligence X	Mejorar inteligencia
setwisdom X	Aumentar sabiduría
setcharisma X	Aumentar carisma
addexp	Añadir experiencia
addlightside X	Añadir puntos de Luz
adddarkside X	Añadir puntos de Oscuridad
givecredits X	Añadir créditos



BROKEN SWORD 3
El sueño del dragón

En la tradición de la saga a la que pertenece, esta aventura **es un juego largo**, denso y que exige dedicación. **Algunos de los puzzles** que vas a encontrar según recorres sus niveles **te van a parecer cosa de esoterismo**, pero **puedes superarlos** echando mano de nuestras detalladas indicaciones.

EL JUEGO PASO A PASO

CONGO

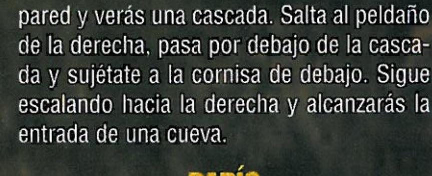
1 Desabróchate el cinturón y recoge la botella de cerveza que hay en el suelo. Acércate a la caja de madera, desabrocha la hebilla y arrastra la caja hasta la parte trasera del avión. Ve a la cabina del piloto, registra a Harry y encontrarás un práctico abridor de botellas. Utiliza el abridor para abrir la botella de cerveza y ofrécesela a Harry para que recupere el conocimiento.

2 Recoge el extintor y utilízalo para romper la ventana de la cabina. Al intentar salir al exterior, verás que el avión debe ser equilibrado poniendo más peso en la parte trasera. Habla con Harry y pídele que se ponga detrás. Ahora ya puedes abandonar el avión por la ventana.

3 Salta hasta el siguiente peldaño y



luego trepa hasta la posición en que se encuentra Harry. Sigue hacia la derecha. El suelo se resquebrajará bajo tus pies. Escala el siguiente peldaño, pega la espalda a la pared y verás una cascada. Salta al peldaño de la derecha, pasa por debajo de la cascada y sujétate a la cornisa de debajo. Sigue escalando hacia la derecha y alcanzarás la entrada de una cueva.



PARÍS

1 Recoge el lápiz que está encima del panel de anuncios de la izquierda. Abre la puerta y sal al balcón. Desplaza la fuente de piedra hacia la izquierda, sitúate sobre la misma y utiliza la cañería para acceder al siguiente balcón. Sujétate a la barandilla para alcanzar la ventana de la izquierda y ábrela utilizando la tarjeta de prensa.

2 Una vez dentro del piso, abre la puerta de la derecha y encontrarás el cadáver de Vernon. Recoge el casquillo de bala del suelo y examina el cadáver para hacerte con una tarjeta de visita. Ve luego hacia la cocina, donde te atacará una asesina. Puedes protegerte de sus balas con la sartén y la puerta de la nevera, por este orden.

3 En cuanto la asesina huya, regresa a la cocina y escucha los mensajes del contestador automático. A continuación, llama al periódico y a tu compañero André. En la







papelera de la cocina encontrarás un extracto bancario. Sal al exterior, baja por las escaleras de emergencia y recoge la página de periódico del suelo. Salta el muro de la izquierda. Delante de un banco, encontrarás una peluca oscura.

4 En la peluca encontrarás un mechón de pelos rubios. Vuelve a la calle principal, pregunta por la chica rubia a la mujer que hay frente a la *brasserie*. Te contará que la asesina ha huido en un impresionante coche deportivo.

5 Habla a continuación con el chico del monopatín, que dará detalles precisos sobre el modelo deportivo de que se trata (un E-Type de color rojo). Para acabar, pregunta por el coche a la agente de tráfico (te dirá su matrícula) y muéstrale el casquillo de bala para que dé informes de su procedencia.

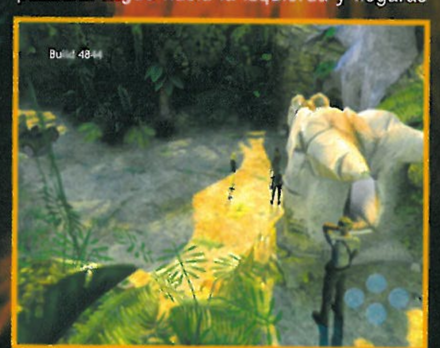
CONGO



1 Recorre el interior de la cueva hasta su extremo y habla con el científico que yace en el suelo. Recoge la postal que está sobre la mesa, léela y hazte también con la lupa. Empuja la caja de madera hasta el otro extremo de la sala y sitúala sobre la placa de presión para abrir la puerta de la derecha.

2 Una vez en la sala, aprieta el interruptor, empuja la palanca y harás que la extraña máquina salte por los aires. Coge la palanca del suelo, encájala en la casilla situada al lado de la puerta y haz uso de ella. Vuelve a la habitación de al lado y desplaza la caja de madera para situarla a la izquierda de la máquina averiada (bajo de un boquete en la pared).

3 Recupera la palanca y pasa por el boquete que hay encima de la caja de madera. En la esquina derecha encontrarás un nido que debes recoger utilizando la palanca. Sigue hacia la izquierda y llegarás al exterior. Pon el nido dentro del huevo de la estatua y luego préndele fuego con ayuda de la lupa. Antes de que los hombres de Susarro acaben contigo, ve hacia la izquierda y sube al vehículo de Harry.

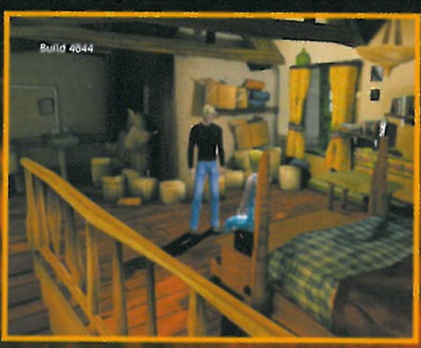


GLASTONBURY



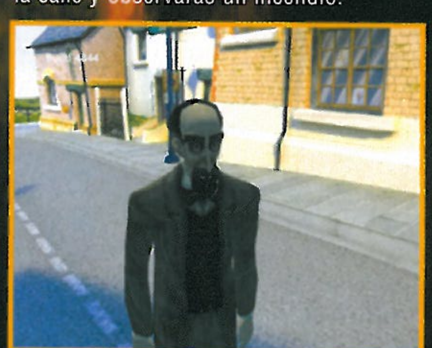
1 Sigue calle abajo y entra en la tienda llamada El Hada Cósmica. Junto al mostrador, verás una postal idéntica a la que encontraste en el Congo. Sobre el mostrador hay un libro de poesía con tres monedas incrustadas. Habla con el propietario de la tienda (Tristram) sobre la postal. Insiste en hablarle de Bruno.

2 Sal de la tienda y habla con Tristram del tipo bigotudo que pasea por la calle. A la izquierda verás un local llamado Zacizes Kiosck. Entra en él y encontrarás a una pitonisa, que sólo lee el futuro a los que pueden pagar en efectivo. Vuelve a la calle y habla con el tipo que está sentado en el banco. Se trata de Eamon O'Mara, un popular presentador de la BBC. Si le interrogas sobre su vida, te contará que le encanta la poesía.

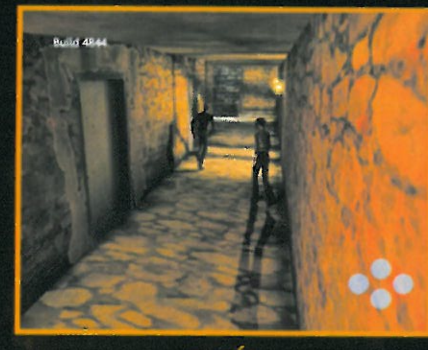


3 Vuelve a la tienda y habla con Tristram del libro con las monedas incrustadas. Hazte con un ejemplar del libro, entrégaselo a Eamon y éste se dará cuenta de que es un plagio. Indignado, se dirigirá a la tienda para hablar con Tristram. Mientras Tristram y Eamon discuten, aprovecha para colarte por la puerta trasera de la tienda.

4 Habla con Melissa y pregúntale por Bruno. Regresa a la tienda, habla con Tristram sobre Bruno y conseguirás unos magníficos calzoncillos. Utiliza la barra de metal para extraer las monedas del libro y dáselas a la pitonisa para que te hable de la postal de Bruno y los calzoncillos. Sal a la calle y observarás un incendio.



5 En el callejón de enfrente hay una puerta que sólo podrás abrir con la ayuda de O'Mara. Utiliza las cajas de madera, entra en el almacén por la ventana y encontrarás a Bruno. Protégele, y te hablará de Susarro y sus malvados planes de conquista del mundo.



PARÍS

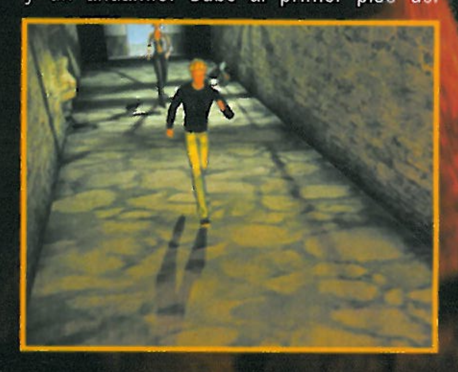


1 Atiende a los mensajes del contestador y luego llama a André Lobineau y al periódico. Abandona el apartamento y ve a casa de Vernon. Antes de entrar en el piso, habla con las dos mujeres que hay frente a la *brasserie*. Dirígete al callejón que hay tras el piso de Vernon y sube por las escaleras de emergencia. Para abrir la puerta, pon el periódico debajo de la misma, mete el lápiz por el cerrojo y recoge la llave.

2 Ahora ya puedes entrar en el piso. Coge el pañuelo de papel de la cocina y levanta la alfombra del suelo del comedor. Tras un tablón de madera encontrarás una caja fuerte. Entra en el dormitorio. En él está Beatrice, la desconsolada novia de Vernon. Ofrécele el pañuelo de papel y habla con ella para que te dé la combinación de la caja fuerte, que es la fecha de su cumpleaños.

3 Abre la caja fuerte y hazte con el DVD y el diagrama dibujado a mano. Regresa a la calle y evita que Nico sea atropellada por un deportivo rojo. De nuevo en el apartamento de Nico, ponte a ver el DVD en el correspondiente televisor. Llama a André para que acuda al piso y vea también el DVD. Después de verlo, habla con él.

4 Llama al periódico y abandona el piso para dirigirte al teatro. Ve hacia la derecha y métete por el callejón de la izquierda. Al final del mismo, verás un deportivo rojo y un andamio. Sube al primer piso del



andamio, utiliza las escalerillas para alcanzar el segundo, gira a la derecha y sube al tercero. Para alcanzar el cuarto piso, debes echar mano de la caja de madera y seguir después hacia la derecha.

5 Afloja las grapas que sujetan el cartel publicitario y vuelve al segundo piso. Ve hacia la izquierda, sube hasta el cuarto piso y haz uso de las escalerillas para acceder a la parte superior del andamio. Quita las grapas que sujetan el cartel. Cuando caiga, utilízalo para llegar al edificio del teatro. Sube por las escalerillas, gira a la izquierda, sigue bajando y abre la puerta de la izquierda. Luego continúa por la puerta de la izquierda, baja por las escaleras y dirígete al mostrador.

PARÍS



1 Tras hablar con Bruno, ve hasta el final de la calle y pasa por debajo del arco de piedra. Desplaza la caja de madera hasta el rincón derecho del contenedor marcado con una letra P. Cierra la tapa del contenedor, encarámate al mismo y cuélate por la ventana. Abandona la habitación, sigue hacia la izquierda y abre la puerta de la esquina.

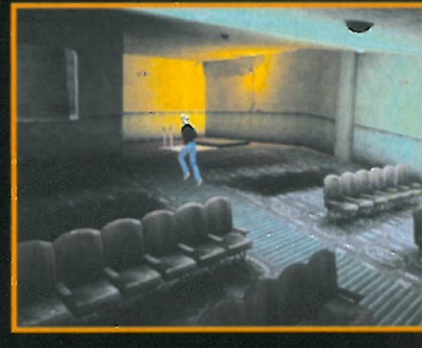


2 Desplaza las cajas de madera de la derecha, enciende el interruptor y cuélate en la trampilla que encontrarás en el suelo. Ve hacia el otro extremo del corredor y sube por las escalerillas. Ya en el patio de butacas, ve hacia la izquierda y deslízate con cuidado por la parte trasera del escenario. Sube por las escalerillas y utiliza la instalación de luz para alcanzar el otro extremo del escenario. Deja caer los dos sacos de arena y dejarás inconsciente a Flap, el matón que vigila a Nico.

PARÍS




1 Tras hablar con Nico, ve hacia la parte izquierda del escenario y baja por las escaleras. Gira a la derecha y accederás a la parte inferior del escenario. Recoge el maquillaje que está encima de las cajas de madera. Vuelve a la barra del bar en que

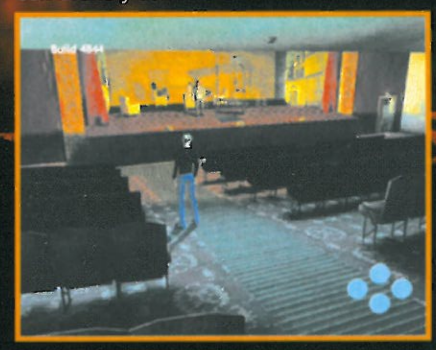


pillaron a Nico (la puerta situada a la izquierda del patio de butacas) y recoge el vaso de plástico que hay en el suelo.

2 Vuelve al escenario, combina el vaso con la barra de maquillaje y derrite el maquillaje con ayuda de las luces. Regresa a la parte inferior del escenario, camina hacia la derecha y abre la primera puerta de la izquierda. Dentro del camerino encontrarás una caja fuerte que no se puede abrir. Sal de la habitación, ve al extremo izquierdo del pasadizo y baja por las escaleras.

3 Sigue unos metros al frente y abre la primera puerta a la izquierda para acceder a un camerino. Utiliza el maquillaje derretido con el puntal que hay en el centro de la sala y luego pide a Nico que te ayude a desplazarlo (haciendo uso del inventario). Recoge el objeto de piedra y la tarjeta de la caja fuerte. Abandona la habitación, gira a la izquierda y sigue hasta el final del pasadizo.

4 Haz uso de la tarjeta en la ranura de la puerta y baja en el ascensor. Ve hasta el final del pasadizo, acércate al extraño surtidor de energía y recoge la piedra. En cuanto aparezcan Susarro y Petra, cuélgate del borde de la pasarela, ve a la derecha y vuelve al ascensor antes de que Petra te dispare. Utiliza el abridor de botellas para bloquear el ascensor, dirígete hasta la parte inferior del escenario y huye por el mismo lugar por el que has entrado en el teatro. Ya en el piso de Nico, habla con tu compañera, con Bruno y con André.



CONGO



1 Para abrir la puerta de madera, pídele a Nico que tire del candado mientras George lo rompe con la barra de hierro. Utiliza la piedra Omega en la puerta situada en la sala contigua y ésta se abrirá. Olvídate del cadáver que hay en el centro de la sala y utiliza el muro izquierdo para alcanzar el otro lado sin pisar el suelo.

2 Pon la barra de metal entre los engranajes. De esta forma, Nico podrá cruzar la sala. Empuja uno de los bloques de piedra hasta la primera trampa. A continuación, sitúa el segundo bloque detrás del primero dejando un espacio entre ambos. Empuja a continuación el primer bloque hasta la segunda trampa, inspecciona el cadáver y encontrarás una placa de metal.

3 Para superar la trampa que te espera a continuación, pide a Nico que se sitúe sobre la primera baldosa con el signo del pez y desplaza a George por las que estén marcadas con el mismo signo. Repite la operación con las baldosas con el signo del escorpión: que Nico se quede quieta sobre la primera y George ande sobre las seis siguientes.



4 Luego hay que hacer lo propio con las del signo de la serpiente, de nuevo las del pez, las del pájaro, las del escorpión, las de la serpiente, las del pájaro, las del pez, las del escorpión y las de la serpiente. Parece un galimatías, pero hazlo así y superarás esta sofisticada trampa sin mayores problemas.

5 Un par de habitaciones más adelante (tras superar un sencillo rompecabezas basado en la correcta disposición de una serie de bloques de piedra), encontrarás un artefacto que genera un potente rayo de energía. Para ponerlo en marcha, ve al panel de control, dale dos giros hacia la derecha y activa el mecanismo. Luego gíralo hacia la derecha de nuevo y vuélvelo a activar.

6 Da otro giro a la derecha, vuelve a activar el panel, gira a la izquierda y activa de nuevo. Activa, gira a la izquierda por dos veces, activa, gira a la izquierda dos veces más y activa la máquina. Si has seguido estás instrucciones, la máquina ya estará en pleno funcionamiento.

7 Ve a la siguiente habitación y encontrarás ocho cristales que desvían el rayo de energía. Siguiendo el camino indicado por el rayo de luz, gira el primer cristal tres veces a la izquierda, haz lo propio dos veces con el segundo y el tercero y una vez a la derecha el cuarto. Por último, gira el cristal de al lado de la pared una única vez a la izquierda.

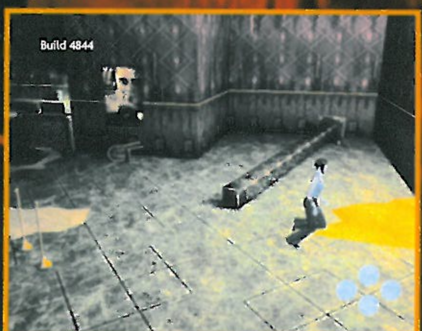


8 Una pesada pieza de maquinaria se desplazará descubriendo unas escaleras. Sube por ellas y te reunirás de nuevo con Nico. Regresa a la habitación de los cristales y desplaza el segundo cristal por la izquierda tres veces hacia la derecha. Gira el siguiente cristal dos veces a la derecha y el último cristal una vez a la derecha. Retrocede hasta la máquina que crea el rayo y pulsa una vez sobre el panel de control para invertir la dirección del rayo.

9 Regresa a la habitación de los rayos, sitúate frente al primer panel de control y di a Nico que se sitúe frente al segundo. Cruza la puerta recién abierta, atraviesa el despeñadero y utiliza la placa de metal con la muesca que hay en la pared de la izquierda. Una vez se caiga la plata, vuelve a ponerla en su sitio, sujétala con la bufanda y pide a Nico que te eche una mano. Cruza la puerta, recoge la piedra situada en el centro de la columna de energía y regresa junto a Nico. Tras encontrarte con Petra, la cueva empezará a derrumbarse y deberás huir a toda prisa.

PARÍS

1 Tras hablar con Beatrice, dirígete al viejo teatro. Vuelve a la habitación en que estaba la caja fuerte y baja por el agujero que hay en el suelo. Sal de la habitación, gira a la izquierda y abre la primera puerta a la izquierda.



2 Inspecciona los papeles que hay encima de la mesa y dirígete a continuación a la siguiente estancia. Una vez te ataque Flap, coge el jarrón y utilízalo para golpearle en la cabeza. Sobre la mesa del despacho encontrarás una fotografía de un castillo y un documento en el que se habla de Praga.

PRAGA



1 Acciona el intercomunicador de la puerta y comprobarás los malos modales que gasta el guardia. Habla con Nico y pídele que distraiga a tan desagradable individuo. Escóndete tras la pared de la izquierda. En cuanto Nico aleje al guardia, accede sigilosamente al interior del recinto. Salta el muro de la izquierda, cruza el jardín y salta un segundo muro.

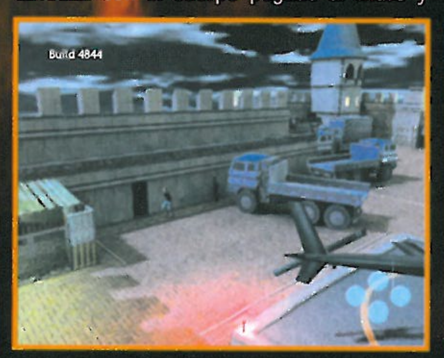
2 Desplázate entre las sombras hacia la izquierda. En cuanto el guardia y el perro te den la espalda, sube por las escaleras de la izquierda. Esta zona está iluminada por un potente foco. Rodea el lugar por la parte derecha y encontrarás unas papeleras. Más adelante, darás también con un trozo de cordel, papel de aluminio y una hamburguesa.



3 Sigue hacia la derecha. Tras pasar por debajo de una arcada, llegarás a una zona repleta de cajas. Empuja las cajas de modo que puedas alcanzar la parte superior del muro de la derecha. Camina hacia la izquierda, sube a la cornisa y desplázate hacia la derecha. Salta la barandilla dos veces, camina hacia la derecha y salta al interior de un pequeño patio.

4 Baja por las escaleras de la izquierda. Cuando el guardia esté de espaldas, pasa con sigilo por debajo de las dos arcadas de la derecha. Irás a para a otra zona repleta de cajas. Acerca una de las cajas al muro de la izquierda y luego utilízala para saltarlo. Al otro lado aguardan un guardia y un perro enjaulado. Pasa sigilosamente por detrás de la jaula del cánido guardián y cruza la arcada de la derecha.

5 Sigue pegado al muro de la derecha y podrás hablar con Nico. Sigue hacia la derecha con el cuerpo pegado al muro y recoge el mando a distancia que hay en el interior del jeep. Regresa hasta donde está Nico y utiliza el mando para abrir la puerta principal. Sigue hacia la derecha y encontrarás una puerta que se abre pulsando un botón rojo.



6 Pide a Nico que pulse el botón, entra en el pequeño almacén y recoge el trozo de carbón y el manillar. Vuelve a la zona en que está el jeep y utiliza el manillar con el gato. Quita el freno de mano del jeep y empújalo hacia delante. Salta sobre el capó y coge impulso para saltar por encima del muro. Por último, trepa por la tubería.

PRAGA



1 Recoge del suelo la abrazadera de la cañería. Regresa junto al jeep y dirígete a la limusina situada más a la izquierda. Súbete al capó, utiliza la abrazadera para abrir una de las ventanas y accede al interior del edificio. Sube por las escaleras, abre la puerta y escucharás la conversación de un par de guardias.

2 Sube por las escaleras de color blanco, continúa por la puerta situada al final del pasadizo y llegarás a un enorme vestíbulo. Sigue hacia la derecha, entra en el pasadizo con la alfombra roja y abre la puerta que hay al final del mismo. Abre la caja de equipaje de Petra y recoge el secador. Detrás del biombo hay otra maleta que esconde una peluca castaña.



3 Inspecciona de nuevo la maleta y descubrirás un compartimiento secreto que podrás abrir con la ayuda de un lápiz. Hazte con la piedra de afilar y sal de la habitación. Retrocede hasta el vestíbulo y abre la segunda puerta a la derecha para alcanzar la cocina.

4 Habla con el cocinero y ofrécele la piedra para afilar. Mientras el cocinero afila



sus instrumentos, aprovecha para hacerte con la botella de lejía. Retrocede hasta la habitación de Petra, introduce la peluca en interior del lavamanos y rocíala con la lejía. Tras secarla con el secador, póntela en la cabeza. Regresa al vestíbulo y te encontrarás con un guardia.

PRAGA



1 Justo al frente verás una caja de madera. Desplázala hacia atrás y utilízala para acceder a la parte superior del muro. Sube por las escaleras, sigue por la cornisa de la derecha y empuja la gárgola. Sigue por la cornisa en dirección derecha y salta para alcanzar un balcón bellamente iluminado. Sujétate a la tubería y utilízala para alcanzar el edificio de la derecha.



2 Una ventana abierta te permitirá acceder al interior del edificio. Tras unas cajas de madera encontrarás una trampilla que da a la parte superior de una muralla. Sigue hacia la derecha y llegarás a un patio interior. En el suelo hay una rejilla bloqueada por el óxido. En un callejón de la derecha hay una tubería en cuyo interior encontrarás una lata de hojalata.

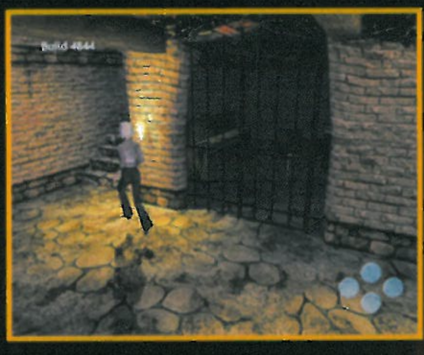
3 Hazte con ella y vuelve al almacén repleto de cajas. En una de las paredes hay una vieja lámpara que empezará a perder aceite en cuanto la acciones. Recoge un poco de aceite con la lata y utilízalo para desbloquear la rejilla del patio interior.

PRAGA

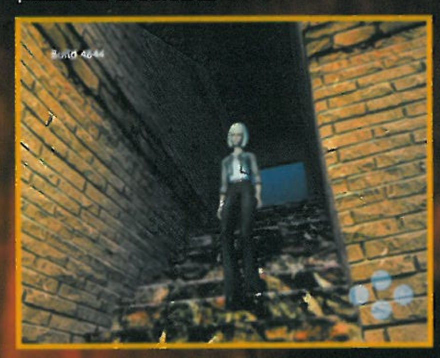


1 Tras hablar con los guardias, echa un vistazo a la puerta con la lucecita roja y habla de Bruno con el individuo sentado en la mesa. Sal por la puerta principal hasta el patio y habla con los dos guardias sobre sus perros. Sigue hacia la derecha y habla con un nuevo guardia. Un poco más a la derecha encontrarás al sargento de seguridad, que te dará una tarjeta.

2 Vuelve al lugar donde está el individuo de la mesa y abre la puerta de la derecha. Pídele a la chica de los ordenadores que te valide la tarjeta y luego utilízala para



abrir la puerta con la lucecita roja. Desciende por las escaleras. En cuanto compruebes que la celda está vacía, sigue por el pasillo de la derecha.



PRAGA



1 Empuja la vieja lavadora de la esquina hasta el carrito y luego empuja el carrito para echar abajo la puerta de la lavandería. Ve hasta el final del pasillo, gira a la izquierda y te reunirás con Nico. Sigue hacia la derecha y comprobarás que hay varios guardias vigilando la habitación donde está Bruno.

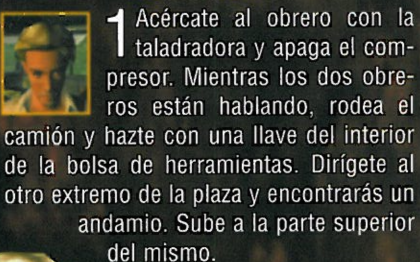
2 Retrocede unos metros y pide a Nico que abra la puerta con la lucecita roja. En el interior de uno de los armarios encontrarás un disfraz de guardia de seguridad que te permitirá burlar a los guardias del interior de la pecera. Avanza por el pasadizo y hallarás una puerta que sólo puede abrirse con la correspondiente combinación.



3 Olvídate de ella, sigue por el pasadizo y llegarás hasta una nueva celda. Utiliza las cajas de madera para alcanzar la rejilla de la pared y habla con Bruno. Utiliza la moneda para sacar los tornillos que sujetan la rejilla y pídele a Nico que pase por ella y abra la puerta con el panel numérico. Debajo de la mesa de Susarro encontrarás un botón que abre una puerta secreta.

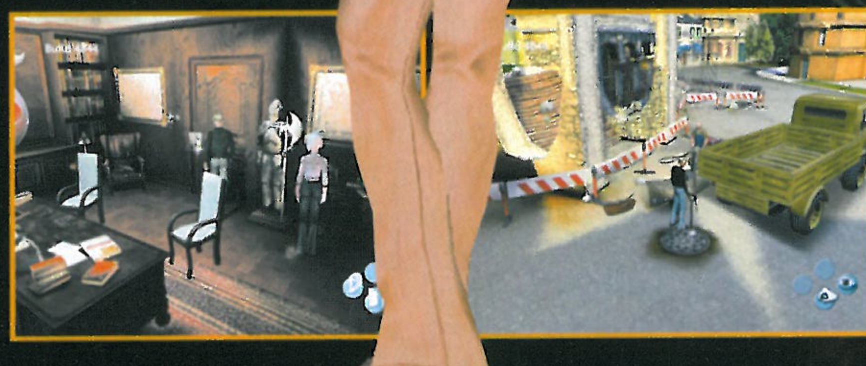
MONTFAUCON

1 Acércate al obrero con la taladradora y apaga el compresor. Mientras los dos obreros están hablando, rodea el camión y hazte con una llave del interior de la bolsa de herramientas. Dirígete al otro extremo de la plaza y encontrarás un andamio. Sube a la parte superior del mismo.



2 La mujer que vigila los urinarios te obligará a bajar. Habla con ella sobre su trabajo. En cuanto se levante para comprobar el estado de las instalaciones, aprovecha para subir hasta el segundo piso del andamio y recoger allí una cuerda. Regresa al lugar en que se encuentra el obrero. En el suelo localizarás el acceso a una alcantarilla.

3 Utiliza la llave con la tapa de la alcantarilla y el obrero te informará de que la tapa está soldada. Ata la cuerda a la llave de alcantarilla y luego une









la cuerda al camión. Habla con el obrero, que te informará de que su compañero (el conductor del camión) tiene un pánico atroz a los terremotos. Acércate al conductor y George gritará: "¡Terremoto!". Asustado, pondrá el camión en marcha y arrancará la tapa de alcantarilla.

CATACUMBAS

1 Utiliza la pasarela de madera para alcanzar el otro extremo de la alcantarilla y observa con atención las tres arcadas que hay a la derecha. Un poco más adelante, verás una puerta con una calavera en la que deberás introducir el cilindro de piedra para abrirla.

2 Continúa por el pasillo en línea recta y llegarás ante una puerta entreabierta custodiada por los hombres de Susarro. Da media vuelta, gira por el primer pasadizo a la derecha y encontrarás manchas de sangre en el suelo. Sigue el rastro de sangre e irás a parar frente a dos puertas abiertas. A la derecha, verás los cadáveres de varios caballeros del Temple y una llave escondida en uno de los cuerpos.

3 Abandona la habitación y sigue hacia la derecha. Un guardia te impedirá avanzar. Para distraerlo, regresa a la habitación de los templarios, activa el microondas y escóndete a toda prisa en la habitación de la izquierda. Una vez el guardia entre en la habitación, cierra la puerta con ayuda de la llave del templario. Sigue hacia la derecha, cruza el comedor y llegarás a la bodega. Una de las estanterías esconde un pasaje secreto.

4 Para abrirlo, empuja las botellas en el siguiente orden: botella verde, botella roja izquierda, botella roja derecha, botella blanca y botella azul. Sigue por el pasillo y hallarás a un templario moribundo que te pedirá que protejas la llave y encuentres una estatua. Sube por las escaleras, cruza el vestuario de los templarios y llegarás a una enorme catedral. Tienes que cruzar la sala y alcanzar la puerta situada en el otro extremo de la estancia.

5 Espera a que el guardia te dé la espalda y utiliza los elementos del escenario para irte escondiendo detrás de ellos. Una vez en la oficina, echa un vistazo al reloj de la derecha. Haz lo mismo con la placa de latón que hay en una de las estatuas.

6 Regresa a la catedral, cruza de nuevo la sala hasta alcanzar el otro extremo y observa la Biblia que hay en el altar. Regresa al despacho. Introduce el pasaje de la Biblia en el reloj y se abrirá un pasaje secreto tras la estatua. Un preceptor te entregará la tercera piedra y te nombrará caballero. De vuelta a París, habla con Nico. Luego une las tres piedras y utilízalas con el mapa satélite.

EGIPTO



1 Mientras Nico distrae a los guardias, ve hacia la izquierda y escóndete detrás de las ruinas para evitar ser detectado por los guardias. Una vez el guardia y el perro regresen a la entrada de la gruta, continúa por el camino de la izquierda y te reunirás con Nico.

2 En una zona de la pared verás inscripciones con los signos alfa, omega y delta. Utiliza en ella la barra de maquillaje y se abrirá un corredor secreto. Alcanzarás una sala repleta de esqueletos en la que se aparecerá el dios Annubis para retarte a superar dos pruebas. La primera (la de la autoridad) consiste en insertar las tres piedras en la puerta circular.

3 Para superar la segunda (la de la sabiduría), acércate al panel de control y ejecuta los siguientes movimientos: asesina, panel, panel, hermano, panel, asesina, panel, testigo, panel, panel, asesina, panel. Cruza la puerta recién abierta y te reunirás con Susarro, Petra y compañía.

4 Tras evitar los disparos de Flab, habla con Nico y Bruno. Hazte con la llave de Salomón, cruza la sala y sube por las escaleras. Gira a la izquierda y salta para evitar la explosión que se producirá. Para abandonar el lugar, debes desplazar los dos bloques de piedra de tal manera que uno de ellos quede situado debajo de la columna que hay en pasillo de la izquierda. Una vez en la sala de Annubis, activa el panel de control.

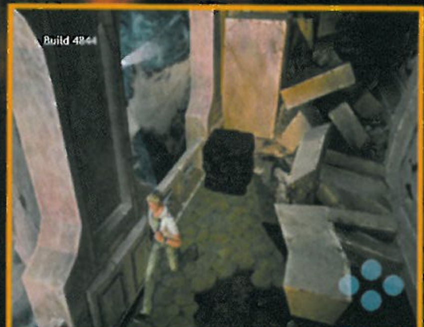
GLASTONBURY

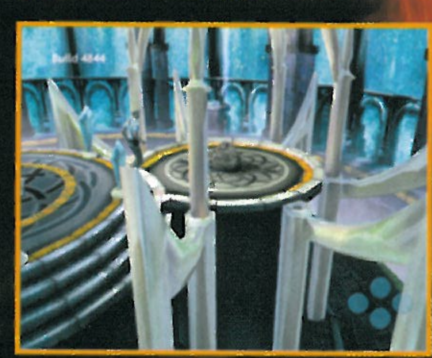


1 Ve hasta el final de la calle y comprobarás que el paso está bloqueado. A la derecha hay unas cajas que debes utilizar para alcanzar el agujero de encima del muro. Tras el pequeño terremoto, acércate a la espada Excalibur e inserta en el huevo la llave de Salomón. Coge la espada, evita las bolas de fuego y clava el arma en la mandíbula del dragón. Ya está, acabas de poner punto final a la aventura.









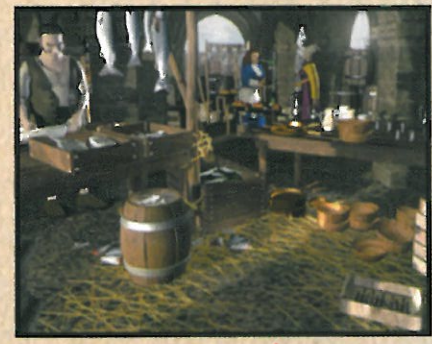
En la Europa septentrional, **en la confluencia entre el Báltico y el Mar del Norte, floreció** hace siglos **una** próspera **liga** de comerciantes **llamada Hansa**. Gracias a *Patrician III*, te **llega la hora de comprobar por ti mismo** lo complejas que eran las relaciones mercantiles en **la época**.



PATRICIAN III
Imperio de los Mares



Resulta imposible realizar una guía paso a paso de un juego tan complejo y variable como *Patrician III*, aunque sí es factible dar una serie de recomendaciones que facilitarán tu trabajo de comerciante, el aumento de tus beneficios y tu carrera política. Así que ya puedes ir abrochándote los bolsillos, que vienen curvas y el juego se las trae.



ELIGE BIEN DÓNDE TE ESTABLECES

Aunque cada ciudad ofrece ciertas ventajas y desventajas a la hora de establecerte como mercader, hay tres que destacan por encima de las demás y que pueden propiciar un rápido crecimiento de tu saldo bancario, gracias a los recursos y bienes que poseen y producen:

1 La primera de ellas es Gdansk, cuya ubicación en el centro del Báltico proporciona una inmejorable situación estratégica a la hora de acortar las travesías. Produce altas cantidades de grano, cerveza y madera y, además, posee el terreno idóneo para construir una granja de ganado vacuno con la que producir carne y



cuero, dos mercancías que generan grandes beneficios.

2 Stettin concentra su producción en tres bienes de primera necesidad: carne, pescado y grano, aunque tiene como inconveniente la ausencia de manufactura de artículos de lujo. Esto se puede convertir en una fuente de ingresos muy sólida y beneficiosa.

3 Por último, en Estocolmo encontrarás la mayor producción de herramientas debido a la abundancia de hierro, así como sobradas cantidades de pescado y aceite de ballena. El duro clima de la ciudad impide el cultivo de grano y, por tanto, la producción de cerveza, así que es necesario importar ambos productos desde otras ciudades.

OPTIMIZA LOS VIAJES

1 Ya que tienes que llevar los barcos a alguna parte, no permitas que viajen vacíos. Puesto que tienen que ir, aprovecha para cargarlos con alguna mercancía. Aunque no consigas demasiados beneficios, siempre será mejor que nada.

2 No diversifiques en exceso la distribución de la carga. Es decir, si llevas la bodega llena de hierro, por ejemplo, es



mejor venderlo a una sola ciudad que ir mariposeando por varias para sacar unas cuantas monedas más que, por otro lado, probablemente no compensen el tiempo invertido en el paseo.

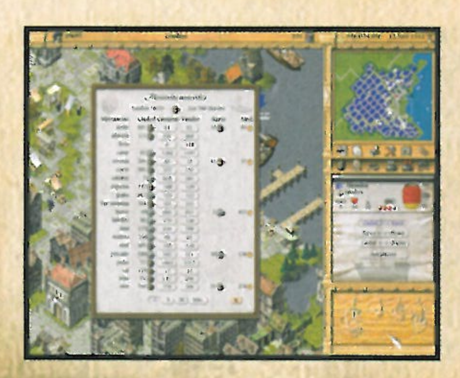
3 Los barcos pequeños son buenos para comerciar con ciudades cercanas, ya que el movimiento de mercancías es más ágil y los viajes son cortos, por lo que es menos probable que tengas un indeseado encuentro con piratas. Para las rutas comerciales con las ciudades más alejadas, emplea barcos que admitan el mayor espacio de carga que te puedas permitir y no olvides protegerlos en condiciones para poder salir airoso de los ataques.



APUESTA POR LOS PRODUCTOS ESTRELLA

1 Hay tres bienes fundamentales que no deben faltar en ninguna ciudad: grano, cerveza y pescado. Preocúpate de abastecer a todo el mundo y notarás un considerable aumento de tu reputación.

2 Las herramientas también son un bien necesario en todas partes, ya que en todas las ciudades se construyen barcos o edificios, así que constituyen un buen negocio. Lubeck y Estocolmo son los principales productores.



3 Uno de los productos estrella en cuanto a beneficios se refiere, son las especias. Londres y Brujas deberían ser tus principales proveedores, ya que puedes comprarlas a buen precio con una frecuencia aceptable.

RUTAS COMERCIALES MARÍTIMAS

Aunque al principio del juego realizarás manualmente las tareas de comercio, en cuanto adquieras una pequeña flota de cargueros necesitarás establecer rutas comerciales automáticas, una opción que está disponible en cuanto el capitán está a bordo.



1 Para obtener el máximo provecho económico de ellas, busca en primer lugar ciudades donde exista una gran abundancia de un determinado recurso o producto, de forma que nunca vayas a tener problemas a la hora de comprar. Consulta la tabla de precios para establecer el precio máximo de compra.

2 Después, localiza ciudades donde haya una demanda estable de esos productos y establece los precios mínimos de venta. A continuación, activa la opción de comercio automático y marca la ruta optimizando los recorridos (de manera que el barco invierta el mínimo tiempo posible) y teniendo en cuenta que debes ceñir los destinos al Báltico o al Mar del Norte, pero nunca tocar puertos en ambos. Introduce el resto de los datos y decide qué tipos de productos serán prioritarios a la hora de comerciar. Selecciona los que puedan reportarte más beneficios, pero teniendo siempre en consideración cuenta su posible escasez o abundancia.

3 Activa la ruta y guárdala para poder usarla en otras partidas o, por ejemplo, si destruyen tu convoy y tienes que construir uno nuevo. Debes tener en cuenta que si una ruta incluye ciudades con puerto fluvial, no puedes incluir naos ni galeones en el convoy, porque no pueden navegar por los ríos.





UNA FLOTA SÓLIDA

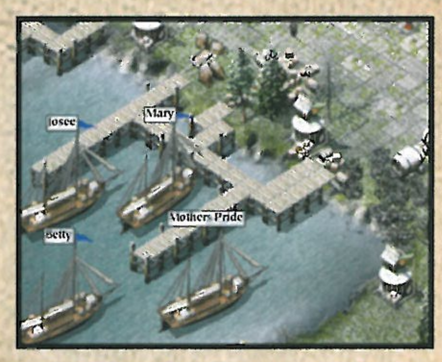
1 A medida que vayas ganando dinero, haz crecer tu flota para poder crear convoyes de entre seis y ocho naves que te permitan localizar los mejores precios con mayor rapidez. Para reducir los plazos de entrega de los barcos siempre debes encargar su construcción en el mismo astillero. Es imperativo que cada nave cuente con un capitán (podrás localizar uno en las tabernas) para garantizar el mejor comportamiento del barco en alta mar: mayor velocidad de navegación y capacidad para eludir tempestades.



2 Recuerda reforzar el armamento de tus naves y tripulación cuando tengan que emprender largas travesías. Si optas por realizar una expedición a ultramar, algo muy costoso y capaz de impulsar tu reputación, debes contar además con el máximo de tripulación que admita la nave. En este caso, no deberías invertir más de tres carabelas por si la cosa no tiene éxito. Controla a menudo el estado de tus naves y realiza reparaciones siempre que sea necesario. La navegación por lugares como el paso del Skagerrak deteriora seriamente los barcos.

INVIERTE A LARGO PLAZO

1 Al principio del juego, tienes que limitarte a comprar y vender mercancías ajenas. Cuando tengas dinero suficiente, construye fundiciones, fábricas, granjas y cualquier otro tipo de explotación con la que puedas aprovechar los recursos naturales de la ciudad. Hacer esto resulta enormemente



costoso, porque tienes que pagar la construcción, sueldos, impuestos y afrontar diversos dispendios, pero si consigues que trabajen como chinos obtendrás un producto mucho más barato con el que comerciar, lo que aumentará tus beneficios.

2 Examina concienzudamente los recursos naturales disponibles y decide en consecuencia, protegiendo siempre tus instalaciones con la construcción de varios pozos para reducir el peligro de incendios fortuitos. De nuevo, como todo el mundo necesita herramientas, una buena opción para comenzar es fabricar este producto.



VE A POR LOS PIRATAS

1 Lo mejor para acabar con ellos es una buena carabela al máximo de su nivel de mejoras, armas y tripulación armada. El capitán de la carabela debe ser muy hábil navegando, de lo contrario corres el riesgo de ser víctima de los piratas. La moral de la tripulación también es un factor vital cuando te dedicas a estos menesteres, así que no navegues durante más de cuatro días sin pasar por un puerto.

2 Si uno de tus convoyes encuentra piratas, puedes capturar alguno de sus barcos siempre y cuando esta adición no provoque que el convoy supere las diez naves. Por ello es recomendable no hacer convoyes de más de ocho barcos. Subastar las naves y mercancías de los piratas te proporcionará un ingreso adicional.

...O HAZTE TÚ PIRATA

1 Para dedicarte a la piratería, debes seleccionar un alto número de barcos al principio de la partida. Convierte tu carabela y tu goleta en piratas y dedícate a hacer la puñeta a la competencia. Debes ser consciente de que si optas por dedicar tu vida al saqueo corres serios riesgos. Como te pillen, te pondrán una multa, con el consiguiente descrédito y el mazazo a tu reputación.

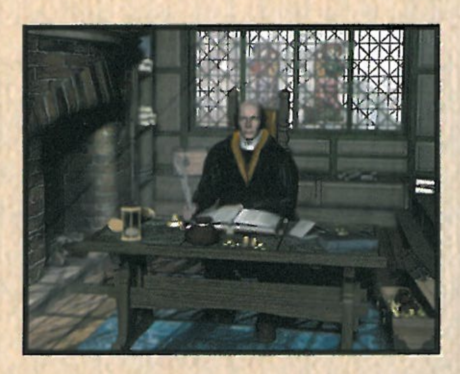


2 Puedes evitar sanciones sobornando a los poderosos en los baños públicos: te gastarás casi lo mismo, pero tu reputación seguirá intacta. Nunca sobornes con menos de 25.000 monedas. En cualquier caso, puedes invertir los resultados monetarios de tus crímenes en la concesión de préstamos a terceros a través del prestamista, aunque no debes pasarte con el interés si quieres salvaguardar tu reputación. Realiza esta operación siempre que recibas el "tributo" de tus barcos piratas. Conseguirás un dineral y podrás crear más piratas.

3 Otra buena opción como pirata es atacar barcos recién subastados, porque suelen estar en mal estado y su comprador los lleva inmediatamente al astillero para repararlos. Si te quedas cerca del puerto de la subasta, podrás seguirlo, abordarlo y volverlo a subastar. Finalmente, ten en cuenta que los cargamentos de vino y especias proceden del Mar del Norte, así que el paso del Skagerrak es el mejor sitio para atacar a los incautos que hacen largos viajes para llevar tan preciados bienes al Báltico.

UNA REPUTACIÓN IMPECABLE

1 Lo primordial para conseguir una buena reputación es atender las necesidades de tus conciudadanos. Debes estar pendiente de ellas y preocuparte por que no les falte de nada en ningún momento. Esto puede exigir que guardes determinadas mercancías en tus almacenes para evitar desgracias. Recuerda que uno de los productos de primera necesidad es el grano y que éste no se produce en invierno, así que debes acumularlo en tus almacenes durante el verano para poder mantener el suministro durante los meses más duros del año.













2 Los pobres necesitan grano, pescado y cerveza para estar contentos, mientras que los ricos exigen telas, vino, miel y especias. Consulta el consumo semanal de la ciudad para saber qué cantidades has de suministrar de forma regular.
La población de mendigos crece rápidamente si se reparten alimentos en la catedral, así que no lo hagas a no ser que puedas contratarlos en alguna de tus explotaciones. En cambio, tanto las donaciones como las ampliaciones del templo contribuirán a mejorar tu reputación. La gente también responde muy bien a las fiestas, pero debes ser generoso y tener toda la mercancía en tu almacén en la fecha señalada.

3 Conviértete en casero en cuanto te sea posible. Proporcionar vivienda a precios razonables ya era una medida muy popular en aquellos tiempos, así que no desperdicies la oportunidad de obtener unos ingresos extra a través de los alquileres. Eso sí, no construyas un nuevo edificio hasta que el nivel de ocupación de los diferentes tipos de casas supere el 90%.

4 Tanto en las tabernas como en los ayuntamientos puedes obtener diferentes misiones. Si te ves capaz de afrontarlas, acéptalas. Los beneficios son buenos y además, en el caso de las misiones encargadas por el ayuntamiento, mejorará tu reputación. También lo hará que comercies con todas las ciudades posibles y que caces piratas.

5 Por último, si la ciudad te pide que pongas a su disposición un barco patrulla, no lo dudes ni un momento. Además de convertirte en un santo varón, te pagarán por ello. Si consigues llegar a alcalde, podrás seguir mejorando a través de la construcción de hospitales, pozos y calles.

COMPRA BARATO Y VENDE CARO

La siguiente tabla te muestra los precios máximos que deberías pagar por cada mercancía para obtener unos beneficios decentes, así como los precios mínimos de venta dependiendo del nivel de dificultad que hayas elegido. Aunque el comercio de algunas mercancías no es rentable, es inevitable adquirirlas para construir edificios o producir otros bienes.

MERCANCÍAS	No pagues más de...	DIFICULTAD BAJA	DIFICULTAD MEDIA	DIFICULTAD ALTA
		No vendas por menos de...		
ACEITE	100	160	150	140
ALFARERÍA	220	280	270	260
BREA	No rentable	No rentable	No rentable	No rentable
CARNE	1.000	1.300	1.250	1.200
CERVEZA	50	65	60	55
CUERO	280	350	340	330
CÁÑAMO	450	600	600	600
ESPECIAS	200	500	450	400
GRANO	130	140	140	140
HERRAMIENTAS	350	500	480	440
HIERRO	900	1.300	1.200	1.100
LADRILLOS	No rentable	No rentable	No rentable	No rentable
LANA	1.000	1.400	1.300	1.200
MADERA	70	110	100	90
MIEL	120	140	135	130
PESCADO	500	600	580	550
PIELES	900	1.350	1.250	1.150
SAL	No rentable	No rentable	No rentable	No rentable
TELAS	280	400	380	360
VINO	250	420	390	360



EL TEMPLO DEL MAL ELEMENTAL

La principal novedad de este juego **es que introduce un lote de reglas** inédito hasta ahora en el rol para compatibles. **El objetivo** de esta serie de consejos es que te adaptes mejor a **los cambios** y no se te haga farragoso progresar en el juego.

TRUCOS ELEMENTALES

Haz clic con el botón derecho del ratón sobre el acceso directo del juego. Selecciona **Propiedades** y luego modifica la casilla de **Destino** añadiendo un espacio y un guión seguidos del código pertinente al final de la línea (por ejemplo, podría quedar así: **"C:\Archivos de programa\Troika Games\ToEE.exe" -window**).

window	Iniciar el juego en una ventana
nosound	Desactivar el sonido
fps	Mostrar la tasa de imágenes por segundo

CONSEJOS EN COMBATE

VIGILA EL RADIO DE VISIÓN
Los enemigos no te atacarán si no han entrado en tu radio de visión. Vigila este aspecto para evitar encuentros masivos desagradables.

ATAQUE DE CARGA Y DERRIBO
Este ataque otorga gran ventaja estratégica al quien lo realiza. No genera grandes daños, pero sí da la oportunidad de que otro miembro del grupo ataque con más posibilidades.

FLANQUEA AL ENEMIGO
Realmente merece la pena tomarse algo más de tiempo para acercarse al enemigo. Los ataques desde los flancos o furtivos tienen grandes bonificaciones. Aprovéchalas.

PASO DE CINCO PIES
Este añadido para la nueva versión es realmente útil. Consume la mitad del movimiento a cambio del espacio vital para ejercer otro tipo de acciones.



PERSONAJES

Las posibilidades para la creación y evolución de personajes son inmensas. Cada jugador puede optar por las combinaciones que mejor se adapten a su forma de jugar. Debes tener en cuenta que el juego hace uso de la última versión de las reglas de *Dungeons & Dragons*, que otorgan un inusitado protagonismo a los personajes multiclase. Por eso, te damos una serie de pautas para conseguir personajes versátiles y muy poderosos. Las indicaciones corresponden a las habilidades que debes desarrollar en cada cambio de nivel.

PERSONAJE UNO
Humano. Fuerza al máximo, destreza e inteligencia moderados. Arma: Guja.
Objetivo final: Un guerrero (GUE) de nivel 10.
Descripción: Guerrero puro. Una máquina de matar de principio a fin. Imprescindible para cualquier grupo con aspiraciones.
Nivel 1: GUE 1. Ataque poderoso, guja y reflejos en combate.
Nivel 2: GUE 2. Pericia en combate.
Nivel 3: GUE 3. Soltura con un arma: guja.
Nivel 4: GUE 4. Especialización con arma: guja.
Nivel 5: GUE 5. Sin dotes.
Nivel 6: GUE 6. Derribo mejorado, esquivar.
Nivel 7: GUE 7. Sin dotes.
Nivel 8: GUE 8. Movilidad.
Nivel 9: GUE 9. Ataque elástico.
Nivel 10: GUE 10. Ataque de torbellino.

PERSONAJE DOS
Humano. Destreza al máximo, fuerza y constitución moderados. Armas: Espada corta.
Objetivo final: Pícaro (PIC) 5, bárbaro (BAR) 1 y explorador (EXP) 2.
Descripción: Personaje creado para atacar desde la sombra. Consigue un 3d6 en ataque furtivo en ambas manos.
Nivel 1: PIC 1. Sutileza con arma (espada corta), esquivar.
Nivel 2: PIC 2. Sin dotes.
Nivel 3: PIC 3. Reflejos en combate.
Nivel 4: EXP 1. Sin dotes.
Nivel 5: EXP 2. Combate a dos manos.
Nivel 6: GUE 1. Movilidad, combate a dos manos mejorado.
Nivel 7: GUE 2. Ataque elástico.
Nivel 8: BAR 1. Sin dotes.
Nivel 9: PIC 4. Soltura con arma (espada corta).
Nivel 10: PIC 5. Esquiva asombrosa.

PERSONAJE TRES
Humano, con todas sus habilidades moderadas. Arma: Espada corta.
Objetivo final: Guerrero (GUE) 5 y hechicero (HEC) 5.
Descripción: Un personaje tremendamente equilibrado. Se adapta perfectamente a las necesidades de la evolución del juego.
Nivel 1: GUE 1. Movilidad, esquivar, pericia en combate.
Nivel 2:GUE 2. Ataque poderoso.
Nivel 3: GUE 3. Hendidura.
Nivel 4: HEC 1. Soltura con escuela de magia, conjuros penetrantes.
Nivel 5: HEC 2. Sin dotes.
Nivel 6: GUE 4. Ataque elástico, ataque de torbellino.
Nivel 7: HEC 3. Maximizar conjuro.
Nivel 8: HEC 4. Sin dotes.
Nivel 9: HEC 5. Conjuros penetrantes mayores.
Nivel 10: GUE 5. Gran hendidura.

PRO EVOLUTION SOCCER 3

Lo has comprado, **lo has jugado, y te has dado cuenta** rápidamente **de que** este *PES3* **no es un juego de los que puedes dominar** en un abrir y cerrar de ojos. **No cuelgues las botas** antes de tiempo, con estos sencillos consejos **triunfarás** por todo lo alto.

NO CORRAS SIEMPRE

Piénsatelo dos veces antes de iniciar una carrera o esprint. Una vez iniciada la acción, tu jugador no podrá ejecutar ningún otro movimiento durante el tiempo que dure la inercia de la carrera. Además, ten en cuenta que los jugadores sin balón (defensas) corren más que el que conduce el esférico, así que no abuses del botón de esprint y resérvalo para el momento preciso.



ADELÁNTATE EL BALÓN

Cuando estés en posesión del balón en plena carrera y quieras sacarle unos metros de distancia a tu perseguidor, no dudes en utilizar la opción de adelantar el balón (pulsando dos veces el botón de dirección en el mismo sentido de la carrera mientras mantienes pulsado el de esprint). Es una excelente maniobra en carreras largas y cuando no haya adversarios por delante del jugador que lleva el balón.

PASA AL PRIMER TOQUE

Es muy importante para abrir huecos en las defensas que el balón circule rápidamente, al primer toque. Así que no dudes en apretar el botón de pase, antes de recibir el balón, en la dirección que creas conveniente.



PASA AL HUECO

Los pases al hueco son tremendamente efectivos para romper las defensas por el centro o por las bandas (botón de pase al hueco). Intenta ejecutar esta acción con jugadores de calidad en el pase y mide bien la fuerza con que tocas el balón, pues aquí la precisión es importantísima.



UTILIZA PAREDES

Tal vez sea una de las maniobras menos utilizadas, pero es una de las más efectivas contra las defensas pobladas (conseguirás "dos contra uno" con facilidad). Doctórate en el uso de las paredes y seguro que lograrás encadenar jugadas tan bellas como mortíferas.



REGATEA

Hay tantos tipos de regate en *Pro Evolution Soccer 3* que sería imposible nombrarlos uno por uno (sombreros, caños, bicicletas...). Te recomendamos que los practiques en la modalidad de entrenamiento y que no abuses de ellos. Nunca regatees cerca de tu área. Algunos regates especiales (como la "croqueta" o la "ruleta marsellesa" de Zidane) sólo estarán a disposición de los jugadores más habilidosos.



FINTA Y AMAGA EL DISPARO

Con la combinación de botones adecuada puedes fintar a cualquier defensa que entre a robarte el balón o amagarle el disparo al portero. De esta manera, puedes plantarte literalmente solo ante la portería rival y empujar el balón a gol sin ninguna oposición. Puedes también encadenar fintas y amagos consecutivos.



DISPARA A GOL

Apunta y mide bien la fuerza de tus disparos lejanos o te hartarás de colgar balones a la grada (la barra de potencia es muy sensible). Los disparos diagonales tienen muchas más posibilidades de acabar en gol que los frontales. Y si en el momento de chutar presionas el botón direccional hacia abajo, tu disparo irá menos colocado pero será mucho más raso y potente, dificilísmo de atrapar para el portero.

ANTICÍPATE A LOS DEFENSAS

Nunca te quedes estático esperando recibir el balón a los pies. Mueve el jugador que va a recibir el pase en la dirección del balón tan pronto como te sea posible. Sólo así podrás anticiparte a los correosos defensas del equipo rival.



La piratería de parche y cañón **seguiría siendo** la principal industria del Caribe **y las carreras clandestinas** serían imposibles de perseguir si piratas y corredores reales **tuviesen trucos como éstos.** Visto así, **es una suerte que no** tengan nada ni remotamente parecido.

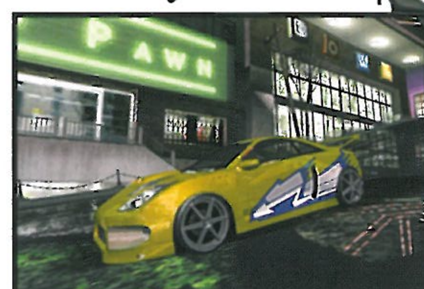
NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

Cuando te encuentres en el menú principal, pulsa dos veces la tecla ` (está a la derecha de la **P**) para abrir la ventana de diálogo. En su interior, aparecerá un apóstrofe que debe borrarse. Ahora ya estás listo para introducir cualquiera de estos códigos:

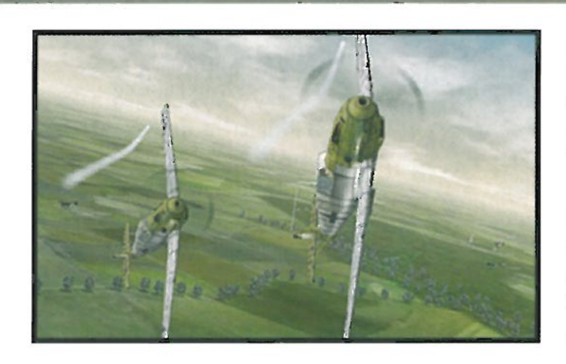
gimmesomecircuits
Desbloquear todas las pistas Circuito
gimmesomesprints
Desbloquear todos los circuitos Sprint
gimmesomedrag
Desbloquear todos los circuitos Drag
driftdriftbaby
Desbloquear todos los circuitos Derrape
gimmeppablo
Desbloquear el coche de Petey Pablo (Mitsubishi Motors Eclipse)
havyamystikal
Desbloquear el coche de Mystikal (Toyota Celica)
gotcharobzombie
Desbloquear el coche de Rob Zombie (Nissan 350Z)
needmylostprophets
Desbloquear el coche de Lost Prophets (Nismo Nissan Sentra)
allmylvloneparts
Desbloquear todas las mejoras de rendimiento de nivel 1
allmylvl2parts
Desbloquear todas las mejoras de rendimiento de nivel 2
seemylvl2parts
Desbloquear todas las mejoras visuales de nivel 2
slidingwithstyle
Desbloquear la física de derrape

Para desbloquear los siguientes modelos, basta con que introduzcas el código correspondiente: **119focus**, **893neon**, **899eclipse**, **371impreza**, **222lancer**, **922sentra**, **667tiburon**, **334mygolf**, **77peugeot**, **777rx7**, **350350z**, **111skyline**, **221miata**, **2000s2000**, **889civic**, **228supra**, **240240sx**, **342integra**, **239celica**, **973rsx777**, **givemenismo**.





SECRET WEAPONS OVER NORMANDY



¿Te gustaría pilotar un X-Wing o un Tie Fighter en tu juego de aviones de la Segunda Guerra Mundial? Pues no es que sea fácil, ya que debes superar las 15 misiones de la campaña más las 21 misiones del modo Challenge. En cuanto hayas superado semejante reto, podrás volar con las naves en el modo de combate rápido.

SIMCITY 4: HORA PUNTA

Para activar los trucos, pulsa durante el juego **Ctrl.** + **X**, con lo que abrirás el cuadro de diálogo. Allí puedes introducir los siguientes códigos:

Fightthepower
Construir edificios sin energía
Howdryiam
Construir edificios sin agua
You don't deserve it
Obtener todas las recompensas
Stopwatch
Detener el reloj
Weaknesspays
Añadir 1.000 simoleones a tu cuenta
Hellomynameis X
Cambiar el nombre del alcalde (sustituye la X por el nombre que quieras)

GUN METAL

Durante el juego, pulsa **F8** para abrir la ventana de chat e introduce uno de los siguientes códigos:

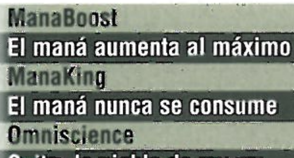
MADMECHASTREISAND
Munición al máximo
MADCOSMODNA
Vida al máximo
MADDUCTTAPE
Escudos al máximo
MADRUBYSLIPPERS
El robot puede volar
MADBANANAPEEL
Deshabilitar el modo de vuelo
MADMAXAMILLION
Añadir un millón de dólares
MADCASTLEARRGH
Completar el nivel



LORDS OF EVERQUEST

Abre la consola de comandos pulsando la tecla * del teclado numérico e introduce uno de estos códigos.

Código	Efecto
BlingBling	Obtener 10.000 monedas de platino
Coinage	Obtener 1.000 monedas de platino
IAmTheOne	Ganar la misión
IAmNotTheOne	Perder la misión
KingMe	El héroe sube al máximo nivel
LayOnHands	Curar a todas las unidades
LetThemEatCake	Las tropas suben un nivel
LevelLord	El héroe sube un nivel
ManaBoost	El maná aumenta al máximo
ManaKing	El maná nunca se consume
Omniscience	Quitar la niebla de guerra
PowerBurst	Las tropas suben al máximo nivel
StaminaBoost	La resistencia sube al máximo
StaminaKing	La resistencia nunca se consume
SuperShopper	Obtener todas las mejoras





PIRATAS DEL CARIBE

1. Para modificar las características de tu personaje antes de empezar una partida, debes abrir el archivo **characters_init** que encontrarás en la carpeta **PROGRAM\Characters\Spanish**. Ahí puedes modificar los valores de tus habilidades, el dinero con el que empiezas o incluso tu nombre, por poner algunos ejemplos.

2. Para desactivar las tormentas, debes abrir el archivo **worldmap_events** que encontrarás en la carpeta **PROGRAM\WorldMap**. Una vez abierta, localiza el párrafo que empieza por la siguiente línea:

//Generate encounters
wdmStormGen(dltTime, playerShipX, playerShipZ, playerShipAY)

Después, introduce dos barras (//) delante de **wdmStormGen** para que quede de la siguiente manera:

//Generate encounters
//wdmStormGen(dltTime, playerShipX, playerShipZ, playerShipAY)

3. Para ajustar la frecuencia en la que aparecen las tormentas y los barcos enemigos, abre el archivo **worldmap_encgen**, que se encuentra en la carpeta **PROGRAM\WorldMap**. Una vez allí, debes buscar las siguientes líneas de código:

#define WDM_STORM_RATE 0.002 - Storm frequency
#define WDM_WARRING_RATE 0.03 - Enemy ships frequency

Debes modificar los números para alterar los valores. Por ejemplo, si en lugar de **0.002** ponemos **0.001**, habrá la mitad de probabilidades de caer en una tormenta.

4. Para hacer que el protagonista corra siempre, hay que abrir el archivo **Options**, que se encuentra en la carpeta donde esté instalado el juego. Localiza las líneas siguientes:

controls.primaryland.chrrun=vk_Shift
controls.fightmodecontrols.chrrun=vk_Shift

Y sustitúyelas por:

controls.primaryland.chrrun=key_W
controls.fightmodecontrols.chrrun=key_W

5. Para alterar fraudulentamente el precio de los barcos, abre el archivo **ships_INIT**, que se encuentra en la carpeta **PROGRAM\Ships.** Una vez allí, ya puedes modificar los precios a tu gusto.



NHL 2004

1. MARCAR GOLES FÁCILMENTE
Si juegas en modo fácil o principiante, dispara a puerta nada más cruzar la línea azul del campo contrario. Si ningún defensa se interpone en la trayectoria del disco, las posibilidades de marcar son muy altas. Utiliza el botón de esprint para evitar la presencia de defensas.

2. CLONAR JUGADORES
Dirígete a la opción de crear jugadores (Create Player) y crea uno con el nombre del jugador presente en el juego que quieras clonar. El juego te preguntará si quieres utilizar los mismos parámetros con los que aparece en la base de datos. Contesta que sí y podrás adquirir a ese jugador para tu equipo desde la opción de gestión de plantillas.

3. A LA DESESPERADA
Si queda poco para acabar el partido y necesitas meter el puck en la portería rival rápidamente, sitúa la estrategia ofensiva Quick Play en modo All Out Attack y la defensiva en High Pressure. Esto te permitirá robar el puck rápidamente y generar ocasiones de gol. No obstante, no mantengas esta táctica demasiado tiempo o la presión desordenada puede hacer que encajes algún gol al contraataque.

APOCALYPTICA

Durante el juego, pulsa la tecla º (está a la izquierda del **1**) para abrir la consola de comandos. Ahí escribe **exodus 15:3** y estarás listo para introducir cualquiera de los siguientes códigos. Si escribes **list**, tendrás una lista de códigos adicionales, aunque la mayoría de éstos sólo funcionan si haces de servidor en una partida multijugador.

Código	Efecto
God 1	Modo Dios (se desactiva cambiando el 1 por 0)
Fly 1	Volar (se desactiva cambiando el 1 por 0)
Botcombat	Desactiva la IA de aliados y enemigos
Botmove	Desactiva la capacidad de movimiento de amigos y enemigos

ESPAÑA EN RED

Anunciado un mod español para Half-Life 2

Si esta preciosidad puede llegar a pilotarse, ya se han ganado un seguidor.

Fire War es el primer mod anunciado para el futuro *Half-Life 2.* Cierto, al juego madre aún le falta un buen trecho, pero su modificación ya está en fase de prediseño: a falta del juego y de las herramientas de desarrollo definitivas, el grupo de aficionados españoles que trabaja en el proyecto está definiendo sus líneas básicas y creando los primeros bocetos tridimensionales de soldados, armas y vehículos. Pese a que se encuentra en estado embrionario, el trabajo de este colectivo de jugadores entusiastas ya ha llamado la atención de páginas internacionales especializadas como halflife.org o hl2central.net. Si quieres seguir de cerca la evolución de tan interesante proyecto, pasa por su página (www.firewar.tk). En ella encontrarás mucha información y algunos de los modelos 3D mencionados.



HORIZONTES CERCANOS

Aparecen dos nuevos universos de nombre similar



Así luce *Dark Horizons: Lore*. Si te llama la intención, puedes probarlo.

¿Coincidencia o guerra comercial sin cuartel? Lo cierto es que *Horizons: Empire of Istaria* y *Dark Horizons: Lore* llegan a la Red casi a la vez, pisándose los talones. Seguro que muchos jugadores informados confunden un juego con otro.
El primero de estos nuevos universos on line acaba de superar su fase de pruebas en servidores europeos y ya está a la venta más allá de nuestras fronteras. Su acción se desarrolla en el mundo de Istaria, un escenario de fantasía que incluye desde junglas tropicales y tundras árticas a llanuras barridas por el viento. Para más información, puedes visitar la página www.europe.istaria.com.
En cuanto a *Dark Horizons: Lore,* poco tiene que ver con el anterior aparte del nombre y el hecho de que muy pronto estará en la Red, en cuanto supere su fase de pruebas. Si quieres entretenerte con la beta de este juego on line futurista, pásate por www.darkhorizons-lore.com y rellena el formulario pertinente.

BATTLEFIELD SE ATRINCHERA

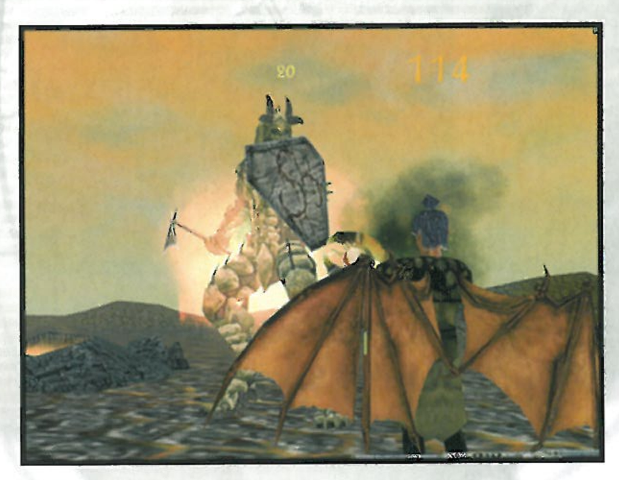
EA y Dice ponen firmes a los tramposos

La presión de la comunidad de jugadores ha surtido efecto. Por fin, el editor y los desarrollares de *Battlefield 1942* se han puesto de acuerdo para blindar el juego con un sistema antitrucos que se incluirá en su próxima actualización.
El programa elegido es una versión personalizada del popular Punkbuster. Todo apunta a que este software de solvencia contrastada (ya lo utilizan juegos como *Return to Castle Wolfenstein* o *Rainbow Six 3: Raven Shield*) cubrirá a la perfección las necesidades de *Battlefield 1942*.



EL CAOS REINA EN SHADOWBANE

Tiempo de expansiones, tiempo de turrones



A ver si con magia demoníaca puedes plantarle cara a este mastodonte.

Ya está terminada la primera expansión de *Shadowbane*, titulada *Rise of Chaos*. Se trata de una ampliación orientada a los jugadores de alto nivel, ya que incluye 30 nuevos escenarios abarrotados de enemigos duros de pelar. Eso sí, para jugadores inquietos y con ganas de experimentar, el lote incluye también una nueva raza, los nephilim, un cruce entre hombres y demonios. Otro aliciente son las nuevas clases (Doomsayer, Sentinel) y disciplinas (Darksworn, Conjurer). Además, cuando instales la expansión podrás crear un sexto personaje a añadir a los cinco que permitía la versión original. ¿Más atractivos? Bueno, tampoco están nada mal efectos gráficos nuevos como las tormentas de sangre, lluvia ácida o algún que otro tornado.

ALIADOS 1, EJE 0

Cerrado un acuerdo para ampliar *WW2 Online*

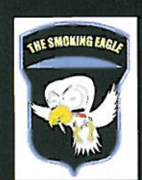
Matrix Games y TriSynergy han firmado un acuerdo con la actual distribuidora de *World War II Online*, Playnet, para desarrollar la que será primera expansión de este juego. Por ahora, no disponemos de más detalles al respecto,



pero sin duda se trata de una buena noticia, ya que la continuidad del juego llegó a peligrar en sus primeros meses. Al parecer, la política de otorgar a los usuarios dos semanas gratuitas de prueba ha atraído a nuevos jugadores. La última de estas ofertas fue aprovechada por la comunidad de jugadores españoles, que se unieron durante unos días a las fuerzas de la Luftwaffe.

CLANES DE LA RED

CLAN 101 SMOKING EAGLE



¿A qué juegan? A *Medal of Honor*. ¿Y son buenos? Pues sí, de lo mejorcito que encontrarás en Extremadura. O eso dicen ellos. Por lo visto, cansados de ganar torneo tras torneo en su comunidad, han optado por buscar a través de Clanbase rivales tanto del resto de España como de otros países. Si quieres ponerles a prueba o saber algo más de ellos, visita su página web.

www.ifrance.com/101SE

SPANISH KILLERS



Éstos no dicen ser los mejores, pero sí están entre los primeros que formaron un clan. Y no de *MOH*, sino de *Aliens versus Predator 2*. Suelen apostar por el bando alienígena, así que ya sabes en qué debes especializarte si quieres unirte a ellos. Luego ya puedes pasar por su foro y hacer una petición de ingreso. En su página encontrarás textos sobre las dos especies y los miembros del clan, además de enlaces de interés.

www.spanish-killers.tk

OPERACIONES ESPECIALES FOX HOUND



Este nombre kilométrico corresponde a uno de los clanes patrios de *Counter Strike*. No son muchos, pero tal vez ésa sea la clave de su éxito: son muy selectivos, y cada nuevo aspirante a unirse a ellos debe ganarse su confianza y demostrar un cierto nivel como jugador. Juntos se lo pasan en grande participando en cualquier torneo del que tengan constancia.

http://clan-sfh.aztecaonline.net

Si tú también tienes un clan o tribu en la Red y quieres darlo a conocer, envíanos un pequeño texto y vuestro logo a: gamelive@ixo.es

GÉNERO: Rol • **DESARROLLADOR:** Sony Online Entertainment • **EDITOR:** Proein • **PRECIO:** 49,95 € • **PEGI:** +12

Por S. Sánchez

STAR WARS GALAXIES An Empire Divided



Por fin. Los jugadores ya pueden construir vehículos.

Cierto, **el juego se lanzó de forma prematura** y eso hipotecó sus primeros meses de vida. **Pero la historia** del universo persistente que salió antes de tiempo **pertenece al pasado**: ésta es **la versión europea**, que sí **llega en el momento oportuno**.

Como gran aficionado a los universos persistentes, esperaba con cierta ansiedad la llegada de *Star Wars: Galaxies*. La perspectiva de alquilar un rincón en la galaxia virtual de Lucas y llevar allí una existencia paralela, entre gungans, ewoks y demás fauna resultaba seductora.

Por desgracia, el juego, en su versión inicial, consiguió aburrirme como pocos. Resultaba tan complejo y tan insustancial que jugarlo era más bien motivo de disgusto, luego ¿qué sentido tenía pagar una cuota de 14,99 dólares más tasas para pasar un mal rato? Con la llegada de la versión europea, le he dado una segunda oportunidad a sabiendas de que muchos de los problemas de la versión americana habían sido resueltos. Aun así, no sé si el juego me está dando motivos suficientes para seguirlo jugando una vez pasado el mes de conexión gratuito.

Además, mi caso no es ni mucho menos único, ya que no conozco ningún otro juego de este género que haya provocado tal desbandada de usuarios en sus primeras semanas. ¿Se debe esto a que el juego es malo? Diría que no. Es sólo que ha acabado siendo muy distinto a lo que la gente esperaba.



FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 900 MHz	PIV 1,5 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Idioma

Textos de pantalla: inglés

Voces: inglés

Cuota mensual

14,99 dólares

Web http://starwarsgalaxies.station.sony.com



VEREDICTO

El mismo juego que se editó en otros continentes hace meses, pero ahora en una versión que te ahorra los problemas que presentaba un producto inacabado. Su jugabilidad sigue siendo tan flexible como compleja, aunque le falta algo de contenido (si bien es cierto que se están añadiendo novedades).

7,5



El futuro del juego depende de la creatividad de los que lo juegan.


Los jugadores pueden crear casas y amueblarlas a su gusto.


Este mapa es una auténtica maravilla; ni el mejor de los GPS hace lo que éste.


Los combates con láser ganan en espectacularidad de noche.

Lo que prometía ser un universo persistente para todos los públicos ha acabado siendo un juego para minorías selectas. *Galaxies* es sólo apto para jugadores creativos, inquietos, auténticos exploradores. Casi todo lo que el juego permite hacer por defecto es aburrido, cuando no rutinario, pero se otorga un amplio margen a la capacidad de acción de los usuarios.

Está muy bien eso de definir tu profesión a medida que la pones en práctica, pero son un poco excesivas algunas extravagancias, como que las materias primas que necesitas para mejorar en tu oficio de artesano cambien de ubicación de forma aleatoria. En esencia, es el jugador el que debe buscarse la vida y crear condiciones para que su personaje prospere. Eso implica, por ejemplo, dedicar mucho esfuerzo a la creación de objetos sin que reporten más que puntos de experiencia, ya que prácticamente nada de lo que haces tiene valor (a no ser que sea un objeto de interés para el resto de jugadores).

Todo esto son consecuencias perversas de una idea que parecía prometedora: dejar todo el sistema económico del juego en manos de los usuarios. Pero la falta de unas pautas mínimas hace que lo que debería ser un juego de intercambios comerciales más o menos regulados acabe siendo un caos totalmente a expensas de la imaginación de los que lo juegan.

Galaxies es sólo apto para jugadores creativos, inquietos, auténticos exploradores

Galaxies se acaba convirtiendo en una herramienta con la que hacer auténticas genialidades que ni siquiera los desarrolladores tenían previstas, ya sean museos, centros de botánica o corporaciones comerciales. El juego ha fracasado como entretenimiento on line para todos los públicos, pero ofrece alicientes inesperados para jugadores dispuestos a pasarse la vida en sus servidores.

Así es la vida

Claro que no todo el mundo está en condiciones de apostar por un juego que exige tanto y (al menos al principio) da tan poco. Esa alta exigencia, unida a los errores de programación que presenta, es la que ha hecho que gran parte de sus usuarios iniciales tirasen la toalla. Los que se quedan están aprendiendo poco a poco las posibilidades que ofrece una interacción virtual con pocas reglas, casi en absoluta libertad.

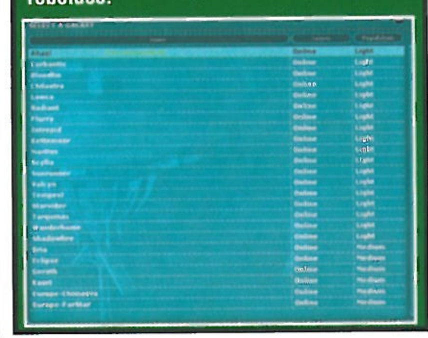
Además, el jugador de la versión europea se encontrará con un juego libre de muchos de los problemas que presentaba la americana. Tampoco está mal llegar al universo de *Galaxies* justo ahora, porque es cuando se están incorporando algunas de las novedades más interesantes, como las ciudades, las monturas o los vehículos propios. Un juego on line que no se parece a ningún otro.



Como siempre, los rebeldes lo tienen complicado para moverse libremente.

¿DO YOU SPEAK SPANISH?

Con la salida al mercado de la versión europea se inauguran dos nuevos servidores, Chimaera y FarStar. En el último de ellos se está concentrando la mayoría de los nuevos jugadores españoles. En cualquier caso, el grueso de la comunidad hispana sigue estando en el servidor Radiant, al que se puede acceder con cualquiera de las dos versiones del juego. Si quieres moverte en un entorno en el que el castellano sea lengua común, no dudes en ir a Radiant. Además, en él tienes clanes para todos los gustos, tanto imperiales como rebeldes.



Z·O·N·A UNDERGROUND

Este mes, **rendimos tributo a una de las sagas legendarias** del mundo de los videojuegos. **El fontanero Mario visita** de incógnito nuestro PC gracias a la Red y **a un sinfín de desarrolladores amateur** enamorados de los juegos del gran Shigeru Miyamoto.

Pasan los años, proliferan las canas, avanza la tecnología y la sombra de Mario no deja de crecer y crecer. No hay mes en que no aparezca un juego que recoja ideas de la saga inaugurada en 1985 por *Super Mario Bros* y llevada a su máximo esplendor por *Super Mario World*. Ahí están *Prince of Persia*, *Rayman 3* o *Taz Wanted*.

De igual forma, la huella de Mario se deja notar en el mundo subterráneo del shareware y el freeware. La naturaleza sencilla, directa y bidimensional del plataformas ideado por Shigeru Miyamoto hace que muchos aficionados a la programación y profesionales modestos se inspiren en él para realizar sus propias creaciones.

Un rato de navegación por la Red permite comprobar la vigencia de la fórmula Mario, ese estilo de juego basado en avanzar de izquierda a derecha evitando los peligros del escenario, eliminando a enemigos sin cerebro y recogiendo los numerosos objetos y potenciadores que otorgan puntos y poderes especiales.

Este mes desgranamos cinco de los mejores títulos basados en Mario que pululan por Internet. Se trata de versiones gratuitas y completas y (exceptuando *South Park Super Mario Bros 2*) no necesitan de instalación alguna. Tampoco hace falta un ordenador de altas prestaciones para ejecutarlos, basta con cualquier procesador que supere los 600 MHz. Por otro lado, si deseas conocer en profundidad la vida y milagros del fontanero bigotudo, no dejes de visitar The Mushroom Kingdom (www.classicgaming.com/tmk/tmk.shtml), la página más completa que existe sobre el universo de Mario.

VAMPIRE BOY

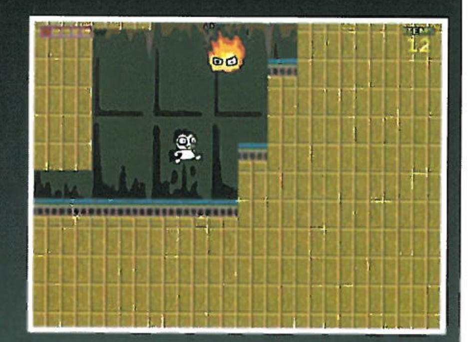
DATOS

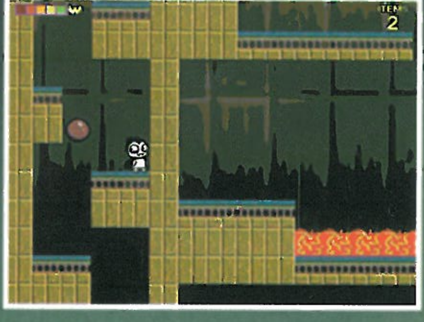
GÉNERO:	Plataformas
DESARROLLADOR:	Robotduck
WEB:	www.robotduck.com
TAMAÑO:	Sin instalación

Este simpático plataformas cuenta con un guión delirante. Se basa en la historia de Villiam, un pequeño vampiro que vive confinado en un antiguo castillo con su familia. La noche de Halloween sale a acumular caramelos con sus amigos, pero su perverso hermano se apodera del botín y esconde los dulces a lo largo y ancho del castillo. El objetivo del jugador no es otro que recuperar uno a uno los caramelos hurtados.

La acción de *Vampire Boy* te lleva a explorar el recinto estancia por estancia. Para avanzar de una a otra, debes hacerte con el número concreto de golosinas que se indica en uno de los laterales de la pantalla. Por supuesto, no resulta una tarea fácil. El laberíntico diseño de las estancias del castillo te obligará a utilizar la materia gris así como la habilidad de Villiam para convertirse en un murciélago. Gracias a ella, el pequeño vampiro podrá volar durante unos valiosos segundos y alcanzar caramelos ubicados en zonas en apariencia inaccesibles. También hay que tener mucho cuidado con los numerosos objetos punzantes, abismos llenos de lava y enemigos que merodean por la zona. No es posible eliminar ningún tipo de obstáculo, con lo que la única opción para evitarlos estriba en saltar por encima de ellos en el momento adecuado. A medida que superes las sucesivas estancias, se te otorgará una serie de claves de acceso que más tarde podrás utilizar para regresar al lugar en que lo dejaste por última vez. Diversión vertiginosa y fresca para todos los públicos.

7





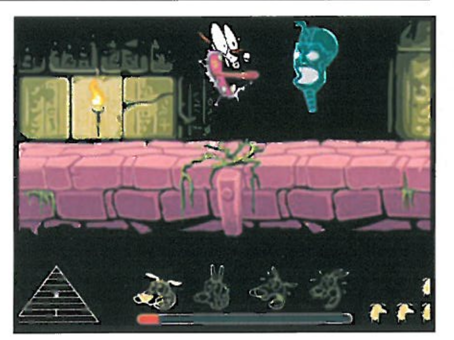


PHARAOH PHOBIA



DATOS

GÉNERO: Plataformas
DESARROLLADOR: Cartoon Network
WEB: www.cartoonnetwork.com/play/adventure
TAMAÑO: Sin instalación



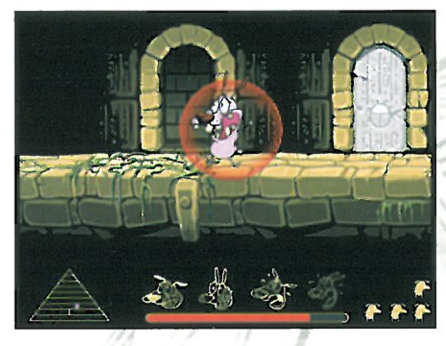
El protagonista de *Pharaoh Phobia* es un simpático y asustadizo perro llamado Courage. El cánido ser va hasta Egipto para rescatar del interior de las pirámides a sus dueños, los campesinos Eustace y Muriel. Por supuesto, el rescate se las trae, ya que las pirámides cobijan en su interior trampas, abismos sin fin y una multitud de momias, murciélagos y escorpiones dispuestos a ir debilitando al lanudo protagonista hasta acabar con él.



Otro de los escollos del juego radica en el intrincado diseño de los niveles. Para alcanzar la salida de cada una de las pirámides, hay que cruzar en el orden correcto una serie de puertas que han sido situadas maliciosamente para confundir y extraviar a Courage. Afortunadamente, los desarrolladores han incluido una serie de potenciadores destinados a facilitar un poco la vida del jugador. Gracias a ellos, el héroe perruno podrá congelar a los enemigos, crear un campo de fuerza a su alrededor o aumentar su número de vidas.







SOUTH PARK SUPER MARIO BROS 2

DATOS

GÉNERO: Plataformas
DESARROLLADOR: Joe Dixon
WEB: www.gamewizardpro.com/southpark/mario/mario.html
TAMAÑO: 2 MB

Un título que calca píxel a píxel los elementos que hicieron de *Super Mario Bros* un clásico atemporal. El diseño de niveles, la mecánica de juego, las melodías o el aspecto gráfico se ciñen casi por completo a lo visto en el clásico de Shigeru Miyamoto. La única diferencia radica en que en esta ocasión el fontanero piloso y gordinflón ha sido sustituido por Kyle Broflovski, uno de los personajes de la salvaje serie norteamericana *South Park*. Originalidad, cero. Diversión, para rato.

6



THE EGGS TERMINATOR HAPPY EASTER 2



DATOS

GÉNERO: Plataformas
DESARROLLADOR: Net Creatives
WEB: www.area29.com/flash/index.php?g=rabbit2
TAMAÑO: Sin instalación

Si sientes un odio visceral hacia las gallinas, éste puede ser tu juego. En el título de Net Creatives, debes ayudar a un simpático conejito a recuperar los huevos de Pascua sustraídos por un enorme ser gallináceo y su ejército de repelentes polluelos. A lo largo de la aventura tendrás que evitar los obstáculos del escenario, activar interruptores, empujar objetos, recoger huevos y acabar con los plumíferos malvados con ayuda de una escopeta de huevos. Un juego intenso, aunque algo breve.



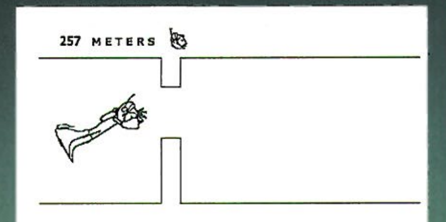


SPACE RUNNER



DATOS

GÉNERO: Plataformas
DESARROLLADOR: Jonas Karn
WEB: www.karn.nu/spacerrunner.html
TAMAÑO: Sin instalación



Si cogiésemos la mecánica de *Super Mario Bros* y la redujésemos a la más mínima esencia, el resultado sería algo parecido a *Space Runner*. Un plataformas de desplazamiento lateral en el que únicamente hay que preocuparse de evitar los obstáculos que salen al paso del astronauta corredor de turno con la ayuda de tres teclas. Cuanto mayor sea la cantidad de metros recorrida, más complicadas serán las combinaciones de obstáculos a superar. Tan simple, tonto y adictivo como una bolsa de pipas.

7

MOD DEL MES

RED ORCHESTRA

La actualidad mod **no deja de sorprendernos**. Como se trata de un tipo de artesanía cuyos autores no tienen que rendir cuentas a nadie, ya **incluso aparecen en la Red modificaciones** de juegos **que aún no han salido** al mercado.

Por S. Sánchez

Red Orchestra es un juego con un potencial inmenso, y por eso apostamos por él en esta sección. Sin embargo, le falta un largo camino por recorrer, entre otras cosas porque está planteado como la conversión total... de un juego que aún no existe. Como lo oyes: *Red Orchestra* es el primer mod del todavía inédito *Unreal Tournament 2004,* sólo que sus creadores han empezando trabajando con la anterior entrega de la serie, *UT 2003*, aprovechando que ambos juegos comparten motor.

En estos momentos, la conversión es un realista juego de acción bélica situado en los últimos años de la Segunda Guerra Mundial. Lo más llamativo en él es su alto nivel gráfico: sus autores están dedicando mucha atención al apartado técnico en vez de centrarse casi en exclusiva en la jugabilidad y la programación interna, como hacen la mayoría de los mods. Los escenarios y los modelos de los soldados son espectaculares, lo que motiva que los requisitos mínimos que pide el mod en su estado actual sean muy elevados, ya que aún no ha sido optimizado. De momento, ya ocupa 300 megabytes, y es mucho lo que queda por incluir.

De cuerpo presente

La actual versión funciona con *UT 2003* y ya muestra detalles más que interesantes, como la física de las balas, que pierden altura a medida que recorren la distancia que las separa del punto de impacto. Los personajes pueden ser heridos en diversas partes del cuerpo y estas zonas de impacto están indicadas en la representación virtual de un cuerpo humano (el de tu personaje) que se encuentra en la esquina inferior izquierda. Otra curiosidad es la forma en que se cierra el campo de visión creando un efecto túnel cuando se apunta con un arma.

Por ahora, las animaciones son algo pobres, y lo mismo ocurre con la inteligencia artificial. En cualquier caso, puede decirse que el juego ha ido quemando etapas a buen ritmo e incluso supera el listón que sus creadores se habían marcado. Entre los detalles que quedan pendientes, destaca la posibilidad de pilotar los increíbles vehículos (por ahora sólo sirven de parapeto), la inclusión de modos multijugador originales y una campaña para un solo jugador.



La ambientación del mod es de lo mejor que se ha visto.



Si caes en combate, podrás volver pasados unos segundos.

FICHA TÉCNICA

GÉNERO	Acción
WEB	www.unrealwarfarex.com/redorchestra/index.html
JUGADORES	LAN 32 Internet 32





No podían faltar especializaciones en un mod de la Segunda Guerra Mundial.

LLENO, POR FAVOR

Combustible para las PDA

Hitachi está contando con la colaboración de una marca de encendedores en su búsqueda de combustibles que permitan aumentar la autonomía de los dispositivos portátiles. Puede parecer un proyecto algo pintoresco, pero lo cierto es que ya existen prototipos que permite obtener electricidad a partir de una reacción química entre el oxígeno y combustibles como el hidrógeno o el metanol.

De momento, es posible mantener en funcionamiento una agenda PDA entre seis y ocho horas empleando un tanque de combustible del tamaño de una pila AA. El objetivo es aumentar la concentración de este hidrocarburo a un 30% en el interior del tanque (de momento es de un 20%) y empezar la producción en masa.

Otras compañías están realizando experimentos similares. NEC, por ejemplo, cuenta con un prototipo capaz de alimentar un ordenador portátil durante cinco horas, y piensa alcanzar las cuarenta a finales de 2005. En lugar de un cargador de baterías, pronto acarrearemos una botellita de metanol para que nuestros dispositivos portátiles sigan funcionando.

VIA LANZA NUEVOS CONTROLADORES

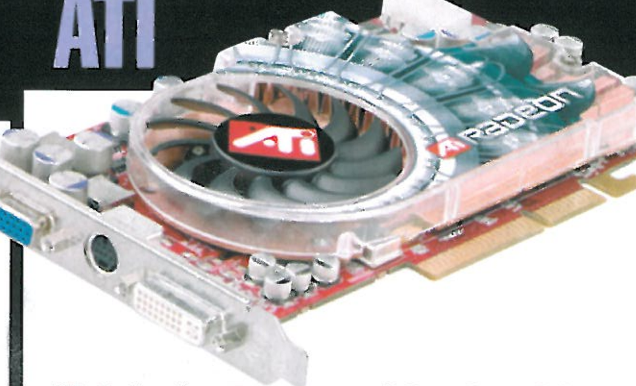
Preparado el lanzamiento de chipsets para AMD e Intel

Via intenta volver a liderar el mercado de chipsets con una nueva gama de controladores para los procesadores de Intel y AMD. Se trata de los modelos PT890, para la plataforma de Intel, y K8T890 y K8M890, para los AMD a 64 bits. El primero soporta buses de 400, 533 y 800 MHz y el novedoso PCI Express 16x. También incorporará la tecnología Ultra V-Link para conectarse a la memoria a una capacidad de transferencia de 1 GB. Los controladores deberían estar en el mercado durante este mes.

En cuanto a los chipsets para AMD, contarán con características similares a las del PT890. La diferencia entre los modelos K8T890 y K8M890 es que este último equipará las placas base que integren el procesador gráfico UniChrome 3. Estos procesadores sólo serán compatibles con el controlador VT 8239 y podrían estar en producción en menos de un mes.



CREATIVE APUESTA POR ATI



El fabricante cambia de chip

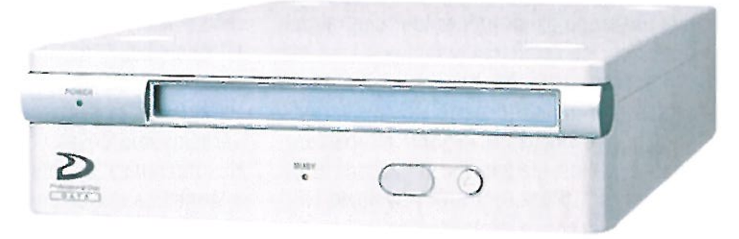
Creative Labs ha llegado a un acuerdo para que sus tarjetas gráficas vengan equipadas con los procesadores de ATI. Fruto de esta alianza, será comercializada en breve la Radeon 9800XT con 256 MB de memoria DDR (649,90 euros). Víctor Planas, director de Creative en España asegura que "esta solución de alto rendimiento ofrece soporte total para DirectX 9.0. Además, no sólo está sobradamente preparada para los juegos más modernos, sino también para los grandes lanzamientos de 2004". Además de este producto de gama alta, el fabricante tiene previsto sacar al mercado modelos de gama media y gama baja, como las tarjetas Radeon 9600 (169,90 euros), también con 256 MB de memoria DDR, y la Radeon 9200SE (74,90 euros), con 128 MB de memoria DDR.

23 EN UNO

Sony y el láser azul

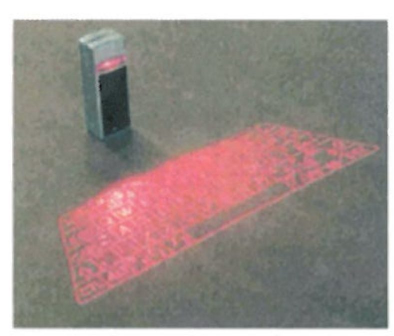
El fabricante nipón le ha encontrado una utilidad práctica al láser azul (Blu-Ray). Además de ser utilizado en las películas de George Lucas, este haz lumínico sirve para el almacenamiento de datos (hasta 23 GB en una cara de un soporte bautizado como Professional Disc). Aunque estas nuevas unidades de almacenamiento llevan ya unos meses disponibles en otros mercados, es ahora cuando llegan a Europa. Sony lanzará al mercado tanto unidades internas como externas con una velocidad de transferencia de 11 MB/s. Los discos, de un tamaño similar a un DVD, van insertados dentro de cartuchos para su manipulación. Y eso no es todo, porque Sony ha anunciado que tiene previsto alcanzar los 50 GB de capacidad y una velocidad de transferencia de 22 MB/s el año que viene. El precio recomendado de estos dispositivos supera los 3.000 euros. A medio plazo, el fabricante contempla la opción de distribuir equipos que permitan grabar transmisiones de televisión en este nuevo formato. Eso puede suponer un importante salto cualitativo en países en los que está extendida la televisión digital.





TECLADO VIRTUAL

Dominion piensa en los portátiles



El teclado supone un problema para dispositivos portátiles como agendas digitales o teléfonos móviles. Dominion se ha propuesto ponerle un cascabel al gato con este teclado virtual, que proyecta la imagen de un teclado sobre una superficie cualquiera. Para utilizarlo, sólo tienes que escribir como si se tratara de un teclado convencional. El dispositivo incluye la posibilidad de configurar atajos de teclado para hacer más fáciles las tareas. Dominion va a comercializar este práctico artilugio a partir de este mes, a un precio de 175 euros.

BAZAR DIGITAL



QUICKCAM SPHERE

Una webcam de Logitech ideal para obsesos del control a distancia. Es capaz de seguir el movimiento de las personas, enfocarlas correctamente y hacer la foto de rigor con una resolución de 1,3 megapíxeles. En fin, que el cenicero fisgón va a ser un gadget imprescindible en fiestas de alto copete.

Precio: 149,99 €

CREATIVE DDTS-100

Si necesitas un decodificador de sonido independiente, éste puede ser una estupenda opción. Permite la conexión de cualquier fuente de audio y decodifica hasta ocho canales (7.1). También permite emular sonido multicanal con audio procedente de una fuente estéreo.

Precio: 149,90 €

IOMEGA CD-RW / DVD ROM USB 2.0

Se trata de un combo grabadora de CD y reproductor de DVD. Graba a velocidades de 48x y 24x y reproduce a 48x. Utiliza una interfaz USB 2.0 para asegurar la transferencia necesaria para grabar a estas velocidades. Además, te servirá para leer DVD.



Precio: 129 €

USB2 EASY FILE TRANSFER CABLE

Trust propone una manera rápida de conectar dos ordenadores mediante un puerto USB 2.0 o 1.0. Con él, la formación de pequeñas redes locales para transferir archivos o echar una partida multijugador es muy fácil. La velocidad de transferencia de los archivos es de 480 Mbps.

Precio: 19,44 €

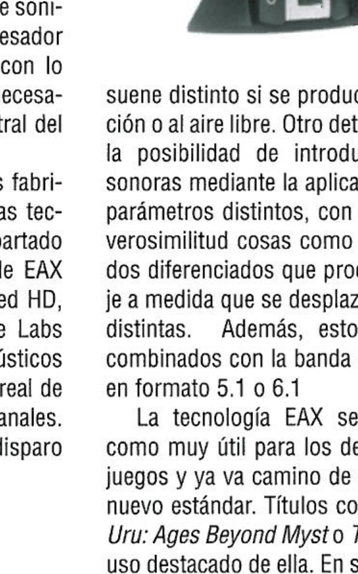




SONIDO ENVOLVENTE

¡Orejas arriba! ¡Estás rodeado!

Los juegos tienden a cotas de realismo **que costaba imaginar** hace un par de años. Y no sólo **mejora y gana en verosimilitud** lo que entra por los ojos: **el sonido también** es ahora **banco de pruebas destacado** de las sucesivas revoluciones tecnológicas.



Hasta hace muy poco, el sonido era un simple recurso para darle algo más de realismo a los juegos y mejorar sus atmósferas. Pero los últimos títulos aparecidos en géneros como la acción 3D han conseguido integrar lo que entra por los oídos en el apartado jugable. Por ejemplo, en juegos en que el escenario te impide ver al enemigo hasta que lo tienes encima, la introducción de sonido envolvente y direccional puede servir para que sepas por dónde te va a atacar.

Los desarrolladores cada vez le sacan más partido a tan sugerentes posibilidades, con lo que los juegos ganan en realismo, inmersión y posibilidades de todo tipo. La progresiva introducción de las diversas tecnologías cinematográficas ha servido para consolidar tan interesante tendencia.

Por todas partes

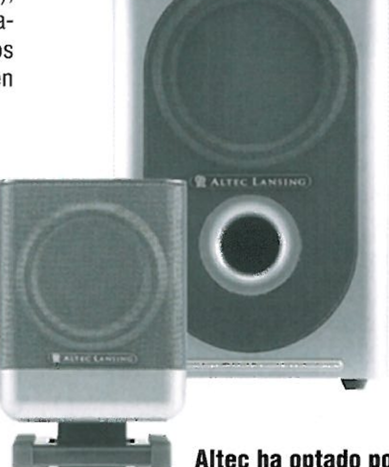
Desde hace tiempo, los desarrolladores de juegos utilizan dos interfaces para determinar las posiciones del sonido. Una es el Direct Sound 3D (DS3D), incluida en la API DirectX, y la otra es la Aureal 3D (A3D), incluida en Open GL. Con ellas, los programadores pueden introducir parámetros acústicos que tienen que ver con el origen del sonido, su posición y la velocidad a la que se desplaza.

De este modo, consiguen que el jugador pueda determinar a través de los satélites la procedencia del sonido y la distancia a la que se encuentra la fuente que lo produce. El volumen es la base que se emplea para ajustar este parámetro. Las tarjetas de sonido más recientes incluyen en su procesador soporte para estas dos interfaces, con lo que éstas manejan los algoritmos necesarios liberando así al procesador central del ordenador de esta tarea.

Gracias a esta independencia, los fabricantes han podido desarrollar nuevas tecnologías destinadas a mejorar el apartado sonoro de los juegos. Es el caso de EAX (versiones 1.0 y 2.0) y EAX Advanced HD, tecnologías con patente de Creative Labs pensadas para producir efectos acústicos mediante la combinación en tiempo real de cuatro ambientes distintos en 32 canales. Esto permite, por ejemplo, que un disparo suene distinto si se produce en una habitación o al aire libre. Otro detalle a destacar es la posibilidad de introducir transiciones sonoras mediante la aplicación de hasta 22 parámetros distintos, con lo que ganan en verosimilitud cosas como la serie de sonidos diferenciados que produce tu personaje a medida que se desplaza por superficies distintas. Además, estos efectos están combinados con la banda sonora del juego en formato 5.1 o 6.1

La tecnología EAX se está revelando como muy útil para los desarrolladores de juegos y ya va camino de convertirse en el nuevo estándar. Títulos como *Call Of Duty*, *Uru: Ages Beyond Myst* o *Tron 2.0* hacen un uso destacado de ella. En su última versión, EAX Advanced HD, aparece un canal de audio adicional para los juegos basados en

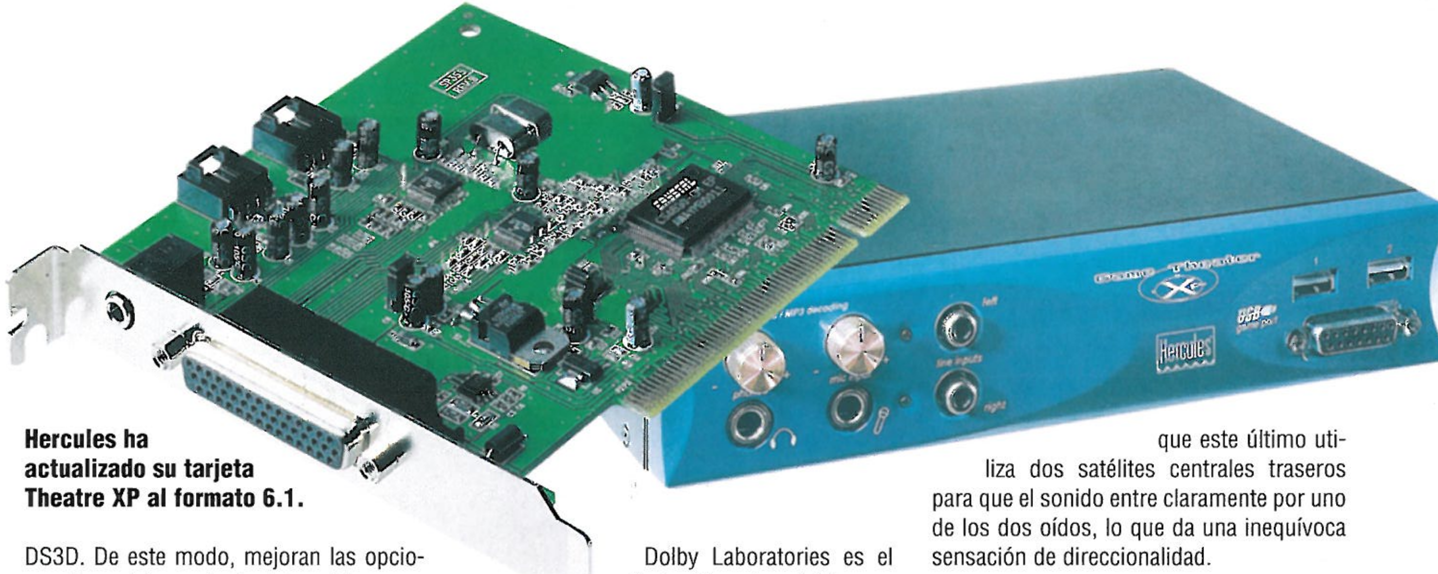








Altec ha optado por incorporar un descodificador externo, el ADD200.



Hercules ha actualizado su tarjeta Theatre XP al formato 6.1.

DS3D. De este modo, mejoran las opciones de posicionamiento del sonido, ya que se pasa a un sistema de reproducción equivalente a los altavoces 6.1.

Calidad y formatos

La calidad del sonido tiene mucho que ver con su profundidad. El audio puede manejar paquetes de datos de 16, 20 y 24 bits y frecuencias que van desde los 44,1 a los 192 KHz. Cuanto mayor sea el número de bits y la frecuencia, más calidad tendrá el sonido. No obstante, los archivos de audio multicanal sólo pueden alcanzar los 24 bits y los 96 KHz, mientras que el estéreo llega a los 192 KHz.

Un CD de audio utiliza un codificado PCM (sin compresión) de 16 bits, 44,1 KHz y una tasa de lectura de 705,6 Kbits/s por canal. En cambio, un DVD de audio utiliza 24 bits, 96 KHz y una tasa de lectura de 2.304 Kbits/s. En este último caso, el volumen de información es tan alto que se hace necesario comprimir los datos. El objetivo de la compresión es conseguir una calidad superior a la del CD de audio y similar a la que consiguen los estudios de grabación, ya que emplea su misma tasa de lectura. El DTS (Digital Theater Systems) ha sido el formato escogido para este tipo de DVD musical, aunque también existen películas con este formato menos comprimido.

Dolby Laboratories es el principal impulsor del formato surround o multicanal. Su formato, el AC-3, se ha convertido en estándar tanto de la industria del cine como de la televisión actual. Su apuesta por el sonido envolvente empezó con el Dolby Surround, que soportaba cuatro canales. En la actualidad, existen versiones avanzadas de este formato: las Dolby Surround Pro Logic I y II.

Tanto unas como otras se basan en el mismo procedimiento, que consiste en codificar los distintos canales en los dos que disponen de un dispositivo estéreo. Si el reproductor o amplificador tiene el consabido decodificador Surround, podrás oír los distintos canales. En caso contrario, tendrás un estéreo normal y corriente. De este modo, se consigue una plena compatibilidad entre todos los productos que llegan al usuario.

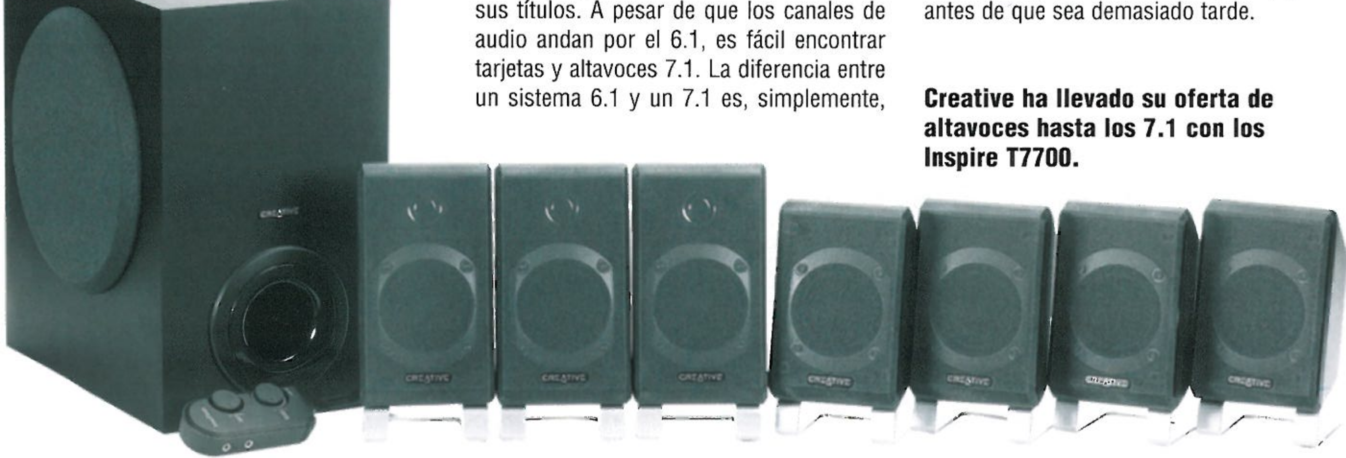
En 1997, el formato Dolby Digital introdujo el sonido 5.1, modificado después con el Dolby Digital Ex, que añadía un canal más (6.1) y abría las puertas a una nueva era auditiva. El decodificador se encarga de seleccionar el número de canales que se van a reproducir.

Dolby Laboratories tenía interés en llevar su tecnología a campos más allá del cine y la televisión, así que ha facilitado las herramientas necesarias para que los desarrolladores de juegos introduzcan el nuevo formato digital en las bandas sonoras de sus títulos. A pesar de que los canales de audio andan por el 6.1, es fácil encontrar tarjetas y altavoces 7.1. La diferencia entre un sistema 6.1 y un 7.1 es, simplemente, que este último utiliza dos satélites centrales traseros para que el sonido entre claramente por uno de los dos oídos, lo que da una inequívoca sensación de direccionalidad.

Los altavoces

El sonido 5.1 sigue siendo el más empleado en la actualidad en los juegos y películas. Los sistemas de altavoces consisten en cinco satélites encargados de repartir el sonido en el espacio físico y un subwoofer cuya finalidad es realzar los efectos especiales. El canal frontal, representado por un solo satélite, es el principal encargado de reproducir los diálogos. Los delanteros y los traseros se encargan del sonido ambiente. Una de las principales diferencias con los más avanzados sistemas 6.1 o 7.1 es que éstos incluyen la opción de emular el sonido de los altavoces centrales traseros cuando la fuente no tiene los suficientes canales.

Es evidente que estos formatos de audio han elevado el listón sonoro de los juegos. Además de asegurar que las bandas sonoras suenen de forma más poderosa y nítida, permiten modificar un buen número de parámetros para que el jugador pueda oír a su enemigo o saber cuándo hay que pegar la espalda a la pared. Una buena tarjeta de audio y unos altavoces 5.1 son imprescindibles para poder disfrutar de los juegos actuales. Pero no te engañes, existen trucos para emular bandas sonoras envolventes a pesar de que la fuente no sea un formato multicanal. En cualquier caso, los efectos en los juegos siempre están supeditados a las posibilidades de la API de turno. Por si acaso, si oyes ruido a tu espalda, gírate antes de que sea demasiado tarde.



Creative ha llevado su oferta de altavoces hasta los 7.1 con los Inspire T7700.

AUDIGY 2 ZS

Creative ha lanzado una nueva generación de tarjetas de audio. La más destacada de ellas es la Audigy 2 ZS, que incorpora compatibilidad con el formato multicanal 7.1 y un eficaz sistema de reducción de ruido. También cuenta con versiones actualizadas de tecnologías como el tratamiento de sonido EAX 4.0 Advanced HD.

La tarjeta asegura sonido realista y envolvente. Como suele ser habitual en las tarjetas de audio de Creative, ésta viene avalada por el certificado de calidad THX, que es el que se otorga a los productos que cumplen con los estándares cinematográficos de calidad de audio. Es decir, queda garantizada su idoneidad para reproducir en las mejores condiciones el sonido de las películas de DVD. El lote incluye una consola de configuración THX que sirve para ajustar distintos parámetros y calibrar el volumen de los altavoces.

La nueva Audigy reproduce audio de 24 bits a 192 KHz en el caso del estéreo y a 96 KHz en el multicanal. Eso la convierte en una opción ideal para los DVD de audio que utilizan formatos de compresión sin pérdida como el MLP (Meridian Lossless Packing).

Además del DVD-Audio, la tarjeta es compatible con los formatos Dolby Digital Ex y DTS ES. Si el archivo no es multicanal, la tecnología CMSS permite emular los canales para disfrutar de sonido envolvente aunque el archivo que se reproduce sea estéreo.

La anterior generación de las tarjetas Audigy fue criticada por no incluir códigos de colores para identificar las conexiones. En esta ocasión, el fabricante ha incluido una pegatina con las indicaciones oportunas. El producto incorpora una conexión FireWire y un bracket aparte para la conexión del joystick. Dos juegos de regalo (*Tomb Raider: El ángel de la oscuridad* y *Rainbow Six 3: Raven Shield*) completan la oferta.

Aunque este producto no supone un gran salto cualitativo con respecto a tarjetas anteriores, sí es un paso adelante en lo que a reducción de ruido y aumento de canales se refiere. Puedes plantearte su compra si sientes la necesidad de pasarte al sonido 7.1.

FABRICANTE: Creative Labs
DISTRIBUIDOR: Creative Labs
CARACTERÍSTICAS: PCI, 24 bits/192 KHz, SNR 108 dB, soporte multicanal Dolby Digital Ex y DTS ES desde 2.1 hasta 7.1, certificación THX.
PRECIO: 149,90 €

9

TERRATEC AUREON 5.1 USB

Las tarjetas de sonido externas se han convertido en un perfecto aliado para los poseedores de portátiles o aquellos que nunca tienen suficientes ranuras PCI en su ordenador. La Aureon es una tarjeta USB 5.1 de tamaño reducido, pero con una capacidad de procesamiento de datos de 16 bits y 48 KHz tanto para el sonido analógico como el digital. Dispone de dos tipos de entrada para reproductores analógicos externos, ya sea mediante conexiones RCA o digitales. Las entradas y salidas ópticas permiten también la conexión de auriculares o de un micrófono.

Su talón de Aquiles son las salidas analógicas de los altavoces, ya que se ha optado por conexiones RCA en lugar de los mini-jack habituales en los sistemas 5.1. Este tipo de conexión es útil cuando se trata de conectar el decodificador a un amplificador, pero necesitarás un adaptador si lo que pretendes es conectarlo a unos 5.1.

La tarjeta no precisa de alimentación externa, algo muy práctico en los equipos de sobremesa pero poco adecuado cuando se trata de un portátil. Al menos, no resulta exigente en cuanto a recursos. Para crear la sensación de sonido envolvente y posicionamiento en el espacio, la tarjeta utiliza la tecnología Sensaura 3DPA. Además, puedes reproducir películas y juegos en Dolby Digital, Dolby Pro Logic II y DTS.

Tal vez la principal virtud de este conjunto es que consigue una buena separación de canales y posiciona el sonido de cada satélite de manera eficiente. El dispositivo viene acompañado por programas como el WinDVD y el Traktor DJ. Este último consiste en una mesa de mezclas que permite combinar audio en tiempo real. Se trata de una buena opción si no buscas audio envolvente complejo o dispones de un portátil que carece de él.

FABRICANTE: Terratec
DISTRIBUIDOR: Terratec
CARACTERÍSTICAS: USB 1.0 y 2.0, 16 bits/48 KHz, soporte multicanal para sistemas entre 2.1 y 5.1.
PRECIO: 119,95 €

7

LOGITECH Z-3



Un conjunto de altavoces con inequívoco aire retro. Logitech ha apostado por combinar aluminio, madera y hierro para darle al conjunto un aspecto, digamos, diferente. La peana es de hierro, las cajas de los altavoces de madera y el frontal es de aluminio. En este último se encuentra un altavoz de doble cono que sirve para reproducir los agudos y los medios. Está hecho de aluminio para mejorar la calidad del sonido que reproduce.

El altavoz está cubierto por una rejilla que puede retirarse para cambiar así el aspecto externo del dispositivo. Los satélites resultan algo pesados, sobre todo por las peanas y la madera, pero eso les otorga una notable estabilidad.

El altavoz del subwoofer utiliza una tecnología con patente de Logitech que permite aumentar la presión del cono. De este modo, se consigue un sonido contundente y con presencia (gracias a las vibraciones que produce la membrana) y se evitan las distorsiones. El subwoofer se regula desde la parte posterior de los altavoces. Con el volumen al máximo, el conjunto produce bajos poderosos y nítidos, sin apenas distorsión, aunque es posible que el sonido se sature y resulte molesto en habitaciones pequeñas. Entre los controles también hay un regulador de sobremesa que se encarga del volumen, la puesta en marcha y la conexión de auriculares.

Uno de los problemas de diseño del conjunto consiste en que Logitech ha empleado el mismo cable para conectar el mando y los satélites. De esta manera, todos quedan en un mismo mini-DIN, situado en la parte posterior del subwoofer. Este intento de simplificar las cosas puede acarrear algún que otro problema a la hora de instalar el conjunto y elegir la ubicación de los altavoces. Pese a este desajuste menor, puede decirse que el de Logitech es un conjunto de elegante diseño que asegura sonido de calidad.

7,5

FABRICANTE: Logitech
DISTRIBUIDOR: Logitech
CARACTERÍSTICAS: Dos satélites de 8,5 W, subwoofer 23 W, frecuencias de 35 Hz a 20 KHz, control de sobremesa.
PRECIO: 129 €

CREATIVE I-TRIGUE L3500

Creative ha editado un nuevo modelo de altavoces que supone una evolución más que notable dentro de su gama 2.1. Entre las novedades que aporta, destaca la incorporación de un altavoz lateral de aluminio (llamado Lateral Firing Transducer) que se añade a los dos principales, ambos con conos de titanio. Su función es reproducir los tonos medios y, dada su orientación, generar sensación de sonido envolvente.

Gracias a esta incorporación, los diálogos resultan mucho más nítidos y producen una sensación parecida a la de los sistemas 5.1, aunque algo menos matizada. Con el fin mejorar su rendimiento, el conjunto utiliza amplificadores independientes para los altavoces normales y el lateral. El subwoofer hace uso de la tecnología Bass Reflex. La apertura de descompresión carece por completo de vértices, de forma que se reducen las turbulencias producidas por el aire. El conjunto tiene una buena presencia, más si tenemos en cuenta que el dispositivo reproduce a partir de los 30 Hz. Cualquiera que sea su posición, su sonido no pasará desapercibido.

El mando de sobremesa que incorpora sirve para regular el sonido y mejorar la conectividad del conjunto, ya que incorpora la toma de auriculares y una entrada de audio analógica. En la parte superior, una toma bautizada como Puerto-M permite la conexión directa de dispositivos reproductores de mp3 como el MuVo NX o el Nomad. Con esto, los nuevos altavoces ganan en versatilidad.

En definitiva, se trata de un nuevo tipo de altavoces 2.1 orientado a producir un sonido más envolvente. Sólo lo consigue a medias (los resultados, por supuesto, distan mucho de los conjuntos 5.1), pero sí ofrece una perfecta reproducción de toda la gama de sonidos, incluidos los medios. Ideales si quieres escuchar música en tu PC y no quieres (o no puedes) optar por la tecnología 5.1.

8,5

FABRICANTE: Creative Labs
DISTRIBUIDOR: Creative Labs
CARACTERÍSTICAS: Dos satélites de 9 W, subwoofer de 30 W, frecuencias de 30 Hz a 20 KHz, control de sobremesa con entrada de línea analógica y Puerto-M.
PRECIO: 149 €



HERCULES 3D PROPHET 9800 XT CLASSIC

Darwin tenía razón

El progreso tiene estas cosas: pasas un par de meses sin preocuparte por las novedades en el mercado de hardware y, cuando vuelves, te encuentras con que tu **tarjeta gráfica se ha quedado obsoleta**. Hercules acaba de subir otro peldaño en **la imparable evolución**.

ATI ha puesto la directa. Sus productos mejoran mes tras mes. Y eso que la competencia no se está acercando siquiera a las prestaciones ofrecidas por su última gama de tarjetas. El nuevo paso adelante es el procesador R360 (también conocido como XT), una versión modificada del R350 que incluían las tarjetas aparecidas hace no mucho. Mientras que el R350 alcanza una velocidad de 380 MHz para el procesador y de 350 MHz (700 MHz si es DDR) para la memoria, el R360 alcanza los 412 MHz y los 365 MHz (730 MHz). Una mejora que no parece sustancial a priori pero que sí se nota en la práctica.

Hercules ha utilizado el nuevo procesador para su tarjeta gráfica Prophet 9800 XT Classic. El resultado es una de las mejores tarjetas que puedes encontrar en estos momentos. La tarjeta sigue las especificaciones del fabricante del procesador. El aumento de frecuencia ha obligado a mejorar el sistema de refrigeración, con lo que se incorpora un ventilador grande pensado para hacer circular el aire a través del radiador de cobre que cubre tanto el procesador como parte de los 256 MB de memoria DDR de la placa. Decimos parte porque no todos los chips están en la zona superior, sino que algunos se encuentran en la otra cara de la placa cubiertos por un fino radiador de cobre. Una carcasa de plástico rodea el ventilador y los radiadores para que el aire pase necesariamente a través del radiador.

El resultado es una tarjeta pesada y espectacular, ya que este recubrimiento de plástico ha permitido añadir serigrafías poco relevantes pero que le confieren un vistoso y agresivo aspecto. Además, la tarjeta continúa ocupando una sola ranura.

Deprisa, deprisa

La capacidad del procesador y de su memoria junto a sus ocho canales de renderizado hacen que la velocidad de cálculo sea muy elevada. Esto permite explotar al máximo nuevas características del DirectX 9 (como el desplazamiento de mapeado), así como las versiones avanzadas de las tecnologías Smartshader 2.1, Truform 2.0 y Smoothvision 2.1. También se ha incluido una nueva tecnología, la Videoshader, destinada a mejorar el visionado de DVD en el monitor. El paquete incluye el programa PowerDVD 5.0 para tales efectos.

La tarjeta alcanza resoluciones de 2.048 x 1.536 con una tasa de refresco de 85 Hz. Cuanto más alta es la resolución, mejores resultados ofrece la tarjeta frente a sus competidores. De todas formas, la prueba del algodón sólo llegará cuando se editen juegos pensados para explotar al cien por cien las posibilidades de estas nuevas tecnologías. Una salida S-VHS permite conectar un televisor alcanzando resoluciones de hasta 1.024 x 768.

Pese a que no incorpora prestaciones multimedia de nueva generación, la tarjeta de Hercules cumple con creces las previsiones de los jugadores ávidos de una experiencia 3D y los detalles de las texturas y sombreados que consigue son realmente sorprendentes.

El problema vuelve a ser el de siempre: las tarjetas de última generación tienen un precio de última generación, y ésta no iba a ser una excepción. Al menos, el lote de compra incluye un vale que te permitirá hacerte con tu copia gratuita de *Half-Life 2* cuando el juego se lance al mercado.



9

FABRICANTE: Hercules
DISTRIBUIDOR: Hercules
CARACTERÍSTICAS: AGP 8x, procesador R360 a 412 MHz, 256 MB de RAM DDR a 365 MHz y 256 bits, resolución máxima de 2.048 x 1.536 a 85 Hz, DirectX 9.
PRECIO: 510 €

TERRATEC MYSTIFY 5900 ULTRA

Rápida y estable

Casi todas las tarjetas gráficas de nueva generación **cumplen con los mínimos** exigibles. En consecuencia, **elegir una** u otra **depende** más bien de una serie **de matices** que pasan desapercibidos al ojo poco entrenado. Ya sabes: **léete la letra pequeña.**

La nueva generación de tarjetas licenciadas por nVidia se basa en un procesador de desarrollo reciente, el NV35, fabricado utilizando procesos de fabricación de 0,13 micras. Esto implica una mejora sustancial con respecto a procesadores anteriores de la compañía y posibilita que la nueva hornada de tarjetas nVidia alcance mayor potencia a menor temperatura. Terratec, un fabricante recién llegado al mercado de las tarjetas gráficas, ha utilizado el nuevo procesador en su flamante Mystify 5900 Ultra.

Si bien el procesador de nVidia ofrece opciones de color por píxel que van más allá de las premisas marcadas por DirectX 9, sólo utiliza cuatro canales de renderizado frente a los ocho de ATI. Eso se traduce en un excelente rendimiento en los juegos actuales, pero podría no ser tan bueno en los juegos futuros que exploten al máximo la actualización de DirectX.

Otro inconveniente de este producto tiene que ver con su sistema de refrigeración, que es más silencioso que el de los modelos 5800 pero sigue ocupando dos ranuras. Ello impide dedicar a otros usos la ranura PCI más cercana al AGP. El disipador se extiende por buena parte de la superficie de la tarjeta, ya que incluye la refrigeración para los módulos de memoria, algunos de los cuales se encuentran al otro lado de la placa. El ventilador es de tipo aspirador para forzar la circulación de aire entre las aletas del refrigerador.

Píxeles y sombras

Para mejorar la transferencia de datos con la memoria, la tarjeta utiliza la tecnología Intellisample, que consiste en comprimirlos antes de que sean enviados a la memoria. De esta forma, se optimiza el flujo de datos que se envían a través del bus. La tarjeta es compatible también con CineFX 2.0, una tecnología capaz de mejorar sustancialmente la reproducción de imágenes.

Esta nueva versión multiplica la capacidad de cálculo de píxeles y sombras y dispone de conexión S-VHS para visualizar la imagen en un televisor. Por último, incorpora también la tecnología UltraShadow, que permite a los programadores hacer un cálculo más eficiente de los sombras en pantalla y destacar las más importantes sin perderse en cálculos innecesarios. Como viene siendo habitual últimamente, el lote incluye una oferta complementaria de juegos como valor añadido. Y no está nada mal, ya que se trata de *Splinter Cell*, *Warcraft III: Reign of Chaos* y *Gun Metal*.

La Mystify 5900 Ultra resulta una opción rápida y estable y muy adaptada a los juegos actuales. Tal vez el único problema es que puede quedarse en fuera de juego en cuanto los juegos empiecen a explorar a fondo las prestaciones de DirectX 9. Dadas las circunstancias, debes plantearte si vale la pena o no comprar un producto tan caro precisamente en este momento.

FABRICANTE: Terratec
DISTRIBUIDOR: Terratec
CARACTERÍSTICAS: AGP 8x, procesador NV35 a 450 MHz, 256 MB de RAM DDR a 425 MHz y 256 bits, resolución máxima 2.048 x 1.536 a 85 Hz, DirectX 9.
PRECIO: 350 €

8



LOGITECH ATTACK 3

Logitech ha lanzado una nueva actualización de sus joysticks Attack. En esta tercera versión, el fabricante ha optado por un diseño apto para zurdos y una base más robusta. El mando incorpora acelerador, pero se ha prescindido del eje destinado al timón. En la empuñadura, además del gatillo, encontrarás cuatro botones dispuestos en cruz y de gran tamaño, para que resulten accesibles. Además, la distancia entre éstos y la base para apoyar la mano es buena, lo que asegura comodidad incluso cuando ya se llevan unas cuantas horas de juego. Alrededor del mando se han situado los seis botones restantes, dos en cada lateral y dos más en la parte posterior. No parece una solución del todo feliz, ya que el uso habitual de los botones posteriores resulta problemático. Al menos, dispones de un software de configuración bastante completo, lo que permite asignar funciones poco habituales a los botones menos accesibles y ahorrarse así incomodidades.

En la parte posterior del dispositivo se encuentra también la ruedecilla del acelerador. Su recorrido es de poco más de 90º, pero resulta suave y permite controlarlo con precisión.

Una de las mayores virtudes del mando es su amplio recorrido. Permite controlar de forma exacta los movimientos incluso cuando se hace necesario combinar desplazamientos horizontales y verticales. Por ejemplo, el control de un avión en maniobras de ascenso o descenso para encarar la pista se resuelve de forma suave y sencilla. Eso sí, si lo tuyo es la aviónica, echarás de memos la posibilidad de controlar el timón con un giro de muñeca.

7,5

FABRICANTE: Logitech
DISTRIBUIDOR: Logitech
CARACTERÍSTICAS: USB, tres ejes, 11 botones.
PRECIO: 29,99 €

ALTEC LANSING AHS 502

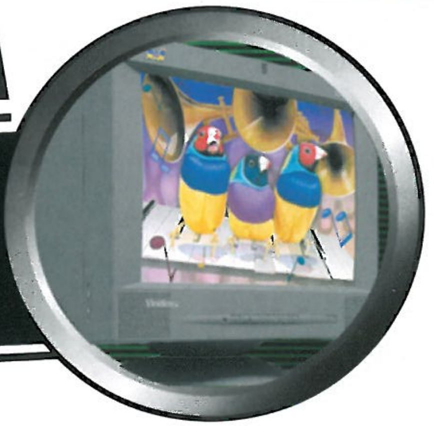


Altec Lansing ha presentado una nueva generación de auriculares. La inaugura el modelo AHS 502, con altavoces de neodimio. El fabricante ha optado por situarlos en el interior de recipientes en forma de copa para reducir así las interferencias de ruido externo. Además, tanto los altavoces como la diadema ajustable que une los auriculares están perfectamente acolchados. El conjunto se completa con un micrófono abatible y un brazo que permite ajustarlo adecuadamente. Una de sus mejores características es el buen filtrado de los ruidos ambientales, que asegura un sonido claro y nítido. Incorpora un mando de control en el cable, con presilla para colgarlo de la ropa, controles para el volumen y un selector de tres posiciones para regular la sensibilidad del micro o desconectarlo. Se trata de un conjunto adecuado para jugar a juegos en los que la comunicación entre miembros de un mismo equipo tiene su importancia. La música también se escucha de forma nítida y matizada, aunque se produce una ligera distorsión de los bajos en volúmenes elevados, algo sorprendente si tenemos en cuenta que su rango de frecuencias empieza en los 20 Hz. Sin embargo, este ligero problema no enturbia en absoluto la calidad de un producto que puede considerarse complemento ideal de tu PC.

FABRICANTE: Altec Lansing
DISTRIBUIDOR: Memtec Ibérica
CARACTERÍSTICAS: Altavoz de 44 mm con imán de neodimio, frecuencias de 20 Hz a 20 KHz, micrófono electret de 100 Hz a 16 KHz, conexiones mini-jack, ajustes de volumen y micrófono en el cable.
PRECIO: 39,90 €

8

SOLUCIONES A LA CARTA



Esta sección **va viento en popa**. De momento, **nos limitamos a buscar soluciones** más o menos terrícolas para problemas alienígenas, **pero** en un par de meses **empezaremos a andar sobre las aguas** y multiplicar panes y peces.

¿Última generación?

Hace unos tres años me compré un ordenador de última generación. Casi todos sus componentes acababan de salir al mercado. Durante unos años, disfruté mucho pudiendo comprar cualquier juego sin mirar los requisitos mínimos y que me funcionase a la perfección. El caso es que ahora me encuentro con juegos que salen al mercado con unos requisitos cada vez más elevados y que no puedo jugar con mi máquina. No sé qué es mejor, comprarme un ordenador nuevo o ir modernizándolo con el tiempo.
Ramón Codina (e-mail)

Depende de muchos factores, pero la experiencia demuestra que los parches o actualizaciones pueden ser, a largo plazo, más caros que el cambio de equipo. No es mala idea adquirir un componente que después podrás emplear en un equipo superior. Por ejemplo, los discos duros o lectores de CD o DVD pueden renovarse ahora y aprovecharse más adelante. Otros dispositivos chocarán con las prestaciones de la placa base de tu equipo y te será imposible mejorarlos. En última instancia, todo es cuestión de hacer números y tener muy claro cuáles son tus necesidades reales antes de empezar a gastar.

Falta de fósforo

Tengo un problema con mi memoria RAM. En teoría dispongo de 128 MB, pero a veces me indica que son 127 y otras, cuando ejecuto DXDIAG, que son 126. No sé cómo arreglarlo, y pienso que por eso no me funcionan algunos juegos, como *Warrior Kings: Battles*, *Tomb Raider* o *Starsky & Hutch*.
Henry Yupanqui (e-mail)

Esas variaciones pueden deberse a que Windows, una vez cargado, utiliza una pequeña parte de la memoria para funcionar, con lo que te indica que sólo dispones de 126 o 127 aunque en realidad tengas 128. En todo caso, una variación tan pequeña no puede ser la causa de que esos juegos no te funcionen. Asegúrate de que tu equipo cumple con todos los requisitos que se exigen e instala los últimos controladores de la tarjeta gráfica y de la de sonido.

Más flujo

Tengo un Pentium IV a 1,6 GHz, 256 MB de RAM y una tarjeta gráfica ATI Radeon 9800. El problema es que la tarjeta puede trabajar con una AGP 8x, pero mi placa base admite sólo hasta 4x. Tenía pensado ponerme la ABIT IC7-G MAX3, pero lo propuse en una tienda y la respuesta fue que no iba a obtener más rendimiento y que debía ponerme más velocidad de procesador. ¿Es esto verdad o sólo me lo han dicho para que gaste más dinero?
Marc Garcia (e-mail)

Es muy probable que sea cierto. La diferencia entre un puerto AGP 4x y uno 8x está en la cantidad de datos que pueden circular a través de él. El problema es que el procesador y la memoria RAM son los encargados de suministrar esos datos. La placa que propones dispone de un FSB a 800 MHz, pero si tu RAM es de más de 133 MHz, se producirán tiempos de espera que pueden comprometer el rendimiento del equipo. Aun así, si los juegos te funcionan por encima de los 25 fps, no te preocupes por ahora del AGP.

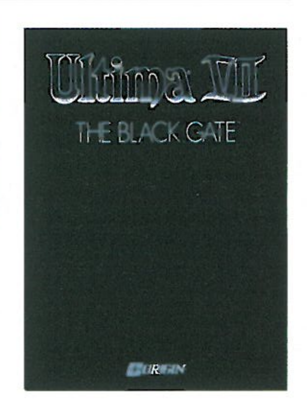
Warcraft rebotado

Hace varios meses me compré la expansión de *Warcraft III*. He de decir que es un juego muy bueno, pero da sus problemas, no sé si será por mi ordenador o por el sistema operativo.
Durante el juego, se producen fallos gráficos bastante graves que impiden que pueda seguir jugando.
Desinstalé el juego y volví a instalarlo para saber si era por problemas de la instalación, pero nada.
Además, no me puedo conectar a Battle.net. En el momento de conectarme, no llega a poner "descargando archivos de datos"; sino que aparece un mensaje de error diciendo que me he conectado a un servidor no válido y que si dispongo de módem debo conectarme manualmente. Por favor, necesito que me ayudéis, ya que es un juegazo que me encanta. Mi ordenador es el siguiente: PIV 2,4 GHz con 512 MB de RAM, tarjeta gráfica ATI Radeon 9600 Pro y módem de 56 kbps.
Darío González Fernández (e-mail)

Cuando se producen fallos gráficos en un juego, lo mejor es volver a instalar la última versión de los controladores de la tarjeta gráfica. En tu caso, son los Catalyst 3.5, que puedes descargarte de la página de ATI. Si esto no soluciona el problema, pásate por la página web del juego en busca de un parche que solucione posibles bugs. Sobre el tema de Battle.net, conéctate primero a Internet y después lanza el juego. Es posible que no necesites archivos adicionales porque no fueron eliminados cuando desinstalaste el juego o éste los ha encontrado en una carpeta temporal del sistema. Asegúrate también de que el número de serie y los datos de registro son correctos.



ULTIMA VII
The Black Gate



La saga *Ultima* es uno de los pilares fundamentales de los juegos de rol para PC. Entre sus títulos, **uno** destacó sobre el resto y **supuso un punto de inflexión** para el género. La séptima entrega fue un regalo para amantes del buen rol informatizado.

El mercado de juegos de rol de hace una década era la máxima expresión de lo que suele entenderse por minoritario. La mayoría de juegos se quedaban al otro lado de la frontera, y los que llegaban muy rara vez pasaban de un nivel de ventas irrisorio. En consecuencia, los jugadores de rol hispanos teníamos que recurrir al mercado de importación para hacernos, casi de manera clandestina, con nuestra copia de alguno de los títulos que arrasaban en el vasto mundo exterior.

Por entonces, el nombre de Richard Garriot empezó a convertirse en un referente para los aficionados. Medio planeta rolero se extasiaba con su prestigiosa serie *Ultima*, que acababa de alcanzar un séptimo capítulo calificado por los aficionados como sencillamente excepcional.

Esta vez acabamos llevándonos una sorpresa agradable: en una maniobra comercial inesperada y con pocos precedentes, Dro Soft anunció la distribución del título en nuestro país. Y eso no fue todo, ya que iba a ser editado con voces y textos de pantalla en español. Los jugadores de rol no salíamos de nuestro asombro. Tanta expectación tuvo su recompensa, ya que el juego no defraudó en absoluto y se convirtió desde su salida en obra de culto para roleros convencidos.



DATOS

GÉNERO:	Rol
DESARROLLADOR:	Origin
AÑO DE PUBLICACIÓN:	1993

QUÉ APORTÓ

Profundidad en el argumento y una calidad técnica sin precedentes en un juego de rol.

POR QUÉ TRIUNFÓ

Porque supo crear un entretenimiento excepcional alrededor de una gran historia. También influyeron sus excepcionales gráficos.

CUÁL ES SU HERENCIA

La más directa son los demás juegos de la saga *Ultima*. El aspecto gráfico del conocido *Ultima Online* tiene su origen en esta entrega.

Entender el rol

Ultima VII: The Black Gate es considerada por muchos la obra cumbre de su creador, Richard Garriot. Este singular personaje fue el primer ideólogo de la saga y uno de los fundadores de Origin. Era tal el entusiasmo que Garriot ponía en estos juegos que llegó a introducirse él mismo como elemto fundamental de la historia de Britannia (nombre del mundo original donde transcurren las aventuras de *Ultima*). Su alter ego, bautizado como Lord British, fue elevado al rango de monarca del reino de Britannia.

El indiscutible punto fuerte de este capítulo reside en un argumento tan bien



Incluso un hada libidinosa intenta seducir a tu avatar.



La interacción con los personajes no jugadores es crucial.



El Guardián supone la máxima amenaza para la paz de Britannia.

Ultima VII es considerado por muchos la obra cumbre de su creador, Richard Garriot

desarrollado que asegura una profunda inmersión en el juego. No tanto por lo que cuenta (que tampoco está mal) sino por cómo lo cuenta. El diseño de las misiones se integra a la perfección en la historia principal y, lo que es aún más importante, en la vida de ese espléndido universo de fantasía que es Britannia.

Durante el transcurso de la aventura, debes recorrer de punta a punta una inmersa porción de este mundo alternativo. Recorres decenas de poblados y tienes la oportunidad de conocer a cientos de personajes. Lo increíble es que todos estos escenarios están cargados de contenido. En todos ellos te ves envuelto en pequeños misterios y se te ofrecen buenos pretextos para integrarte en la vida cotidiana de cada una de estas aldeas. De esta manera, no sólo progresas en el hilo narrativo de la aventura central, sino que exploras en profundidad el mundo de Britannia y te familiarizas con sus rincones, sus costumbres y sus habitantes.

Clásico al instante

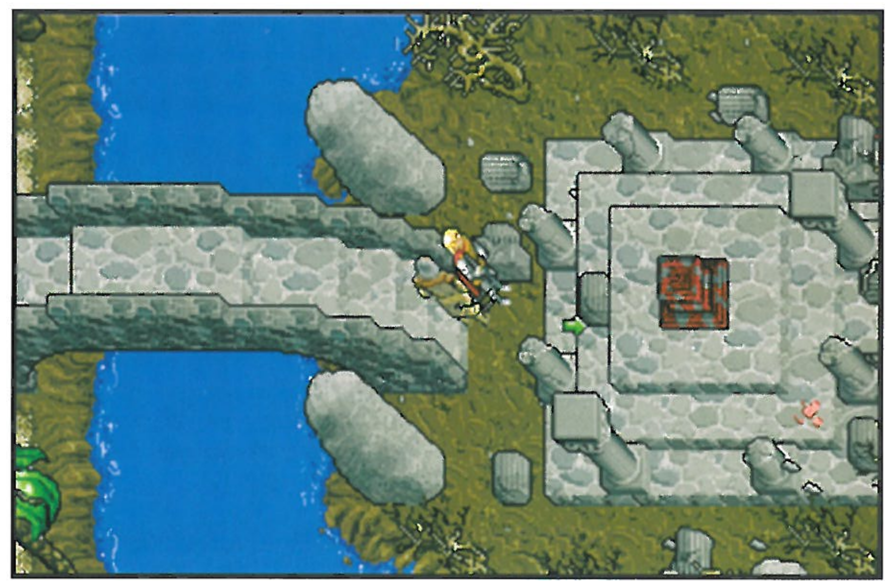
Por encima de todo, *Ultima VII* es un juego exigente. No ya a nivel técnico (que también) sino en especial por el alto grado de dedicación necesario para disfrutarlo al máximo. La vida de tu avatar no suele ser fácil. El jugador debe cargarse de paciencia y recorrer los cientos de kilómetros explorables que incluye el juego. Las conversaciones con los personajes son abundantes y requieren un alto grado de concentración para que lo esencial no pase desapercibido. Además, para un pleno disfrute del juego es más que conveniente empaparse de la historia de Britannia leyendo las decenas de volúmenes de historias y costumbres de este imaginario reino que encuentras a lo largo del juego.

Pero lo cierto es que toda esta dedicación se sobrellevaba con entusiasmo. El entusiasmo de estar jugando a un juego como no se había visto hasta la fecha. Una experiencia inigualable que aún hoy recordamos con añoranza. *Ultima VII* abrió el camino del rol narrativo y profundo, una senda que los juegos aún tardarían unos años en recorrer de forma masiva. Muchos grandes títulos actuales son deudores de esta fantástica obra que aún hoy día es capaz de enganchar a cientos de adeptos a esto del rol.

LA HISTORIA CONTINÚA

La historia de *Ultima VII* no quedaba del todo cerrada al acabar el juego. Poco después de la salida de *The Black Gate*, apareció un capítulo adicional que se tituló *Serpent Isle*. La historia continúa justo después de la escapada del Guardián. Tu avatar y sus compañeros zarpan para continuar la persecución por mar. El barco naufraga, con lo que tu personaje (único superviviente del desastre) debe seguir con su investigación en solitario y en una tierra extraña. La mecánica de este juego es idéntica a la de su predecesor. El motor gráfico es el mismo con ligeras modificaciones. En esta ocasión, la historia es mucho más cerrada y el argumento más lineal. Aun así, sigue siendo un juego sublime que, junto con *The Black Gate*, forma una de las mejores sesiones de rol informático de todos los tiempos.

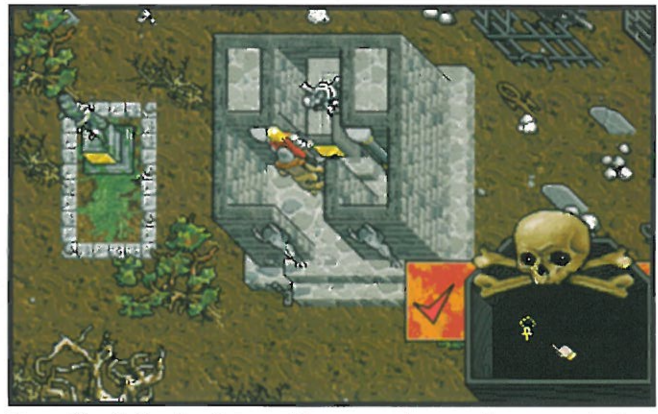




La cantidad de territorio explorable es inmensa.



El juego comienza con un misterioso asesinato ritual.



No podían faltar las impagables excursiones a los cementerios.



No hay plato del día, pero sí **sugerencias de la casa.** Te recomendamos **que empieces pilotando un automóvil trucado, luego** te des una panzada de **gestión balompédica** para recuperarte del estrés **y** después te vayas de **vacaciones aventureras** a París y el Congo.

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

INSTALACIÓN: D:\Demos\NFS Underground.exe
GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: EA Black Box
EDITOR: Electronic Arts
REQUISITOS: PIII 700, 128 MB de RAM, 450 MB libres en disco duro, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.

Si te gusta respirar gasolina y que la adrenalina fluya por tus venas, éste es tu juego. Se basa (a grandes rasgos) en la película *A todo gas* y permite participar en una serie de carreras nocturnas y clandestinas. En esta demo podrás participar en una carrera contra tres rivales, o completar un desafío consistente en cruzar un paso a nivel antes de que el tren expreso te arrolle. Si llegas un poco tarde, te queda la desesperada opción de saltar sobre los vagones haciendo uso de una rampa. Para superar el desafío con éxito, es esencial hacerse cargo del cambio de marchas y no cometer errores, ya que podrías quemar el motor. Una luz de colores te indicará el momento adecuado para hacer cada cambio. En cuanto al juego final, uno de sus principales atractivos es que permite trucar y decorar (tunar, en definitiva) tu automóvil con complementos de todo tipo. De este modo, conseguirás vistosas carrocerías y aumentará tu reputación.

CONTROLES

Acelerar: Flecha arriba • Frenar: Flecha abajo
Derecha: Flecha dcha.• Izquierda: Flecha izq.
Subir marcha: A • Bajar marcha: Z
Turbo: Barra espaciadora



SUMARIO

DEMOS

- NEED FOR SPEED: UNDERGROUND
- BROKEN SWORD: EL SUEÑO DEL DRAGÓN
- CHAMPIONSHIP MANAGER: TEMPORADA 03/04
- COMBAT MISSION: AFRIKA KORPS
- VIRTUAL SKIPPER 3

PARCHES

- WARRIOR KINGS: BATTLES V1.23
- COMMANDOS 3 V1.42

EXTRAS

- FONDOS THE WESTERNER
- FONDOS SPELLFORCE
- FONDOS IMPERIUM II

UTILIDADES

- WINZIP 8.1
- DIRECTX 9.0

Cómo instalar el CD

No hará falta que lo agites antes de usarlo. Basta con que lo introduzcas y dejes que el autoarranque haga el resto. ¿Que no tienes el autoarranque activado? Pues abre el navegador que utilices habitualmente y haz doble clic en inicio.exe en el directorio raíz del CD. Una vez cargada la página principal, podrás acceder a los múltiples bits de nuestro regalo del mes.
En caso de que no te aparezca la página principal, puedes instalar los diferentes programas haciendo doble clic en el ejecutable correspondiente, al que puedes acceder a través del navegador. En el caso de las demos, te indicamos la ruta de instalación en la ficha técnica de cada una de ellas.



BROKEN SWORD: EL SUEÑO DEL...

INSTALACIÓN: D:\Demos\Broken Sword 3.exe
GÉNERO: Aventuras
DESARROLLADOR: Revolution Software
EDITOR: Proein
REQUISITOS: PIII 750, 128 MB de RAM, 320 MB libres en disco duro, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 8.1.



Tercera entrega de una de las más reputadas sagas de aventuras gráficas de todos los tiempos. Las novedades se centran en un sistema de control de espíritu más consolero y fases de acción que complementan las de aventuras. Eso al margen, claro, del nuevo entorno gráfico, totalmente en tres dimensiones. Además, George Stobbart no está solo en este juego.

CONTROLES

Moverse: Flechas de dirección
Acción: A,S,D,W
Inventario: Barra espaciadora

CHAMPIONSHIP MANAGER 03/04

INSTALACIÓN: D:\Demos\Championship Manager 03_04\Setup.exe
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Sports Interactive
EDITOR: Proein
REQUISITOS: PII 300, 128 MB de RAM, 136 MB libres en disco duro, tarjeta 3D de 16 MB, DirectX 8.1.



La demo permite dirigir al equipo que elijas durante un periodo de seis meses. En ese tiempo, puedes planificar los entrenamientos, preparar las tácticas o modificar la plantilla. En fin, que si echas de menos el difunto *PC Fútbol*, disfrutarás con este juego de gestión futbolera, el mejor de los últimos tiempos. Esta demo tiene números para hacer de ti el entrenador virtual más feliz del mundo.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón

COMBAT MISSION 3: AFRIKA KORPS

INSTALACIÓN: D:\Demos\CM Afrika Korps.exe
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Battlefront
EDITOR: CDV
REQUISITOS: PII 266, 128 MB de RAM, 193 MB libres en disco duro, tarjeta 3D de 16 MB, DirectX 8.1b.



Uno de los mejores títulos de estrategia cambia de escenario. Ahora, el desierto africano sirve de marco para los combates. Durante tu turno estratégico, debes asignar a tus hombres una serie de órdenes concretas. Tras esta pausa, ejecutarán en tiempo real los movimientos asignados. Si te encanta la estrategia sesuda y planificadora, no pierdas de vista este juego.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón

VIRTUAL SKIPPER 3

INSTALACIÓN: D:\Demos\Virtual Skipper 3.exe
GÉNERO: Simulación
DESARROLLADOR: Nadeo
EDITOR: Puntosoft
REQUISITOS: PII 450, 64 MB de RAM, 130 MB libres en disco duro, tarjeta 3D de 16 MB, DirectX 9.



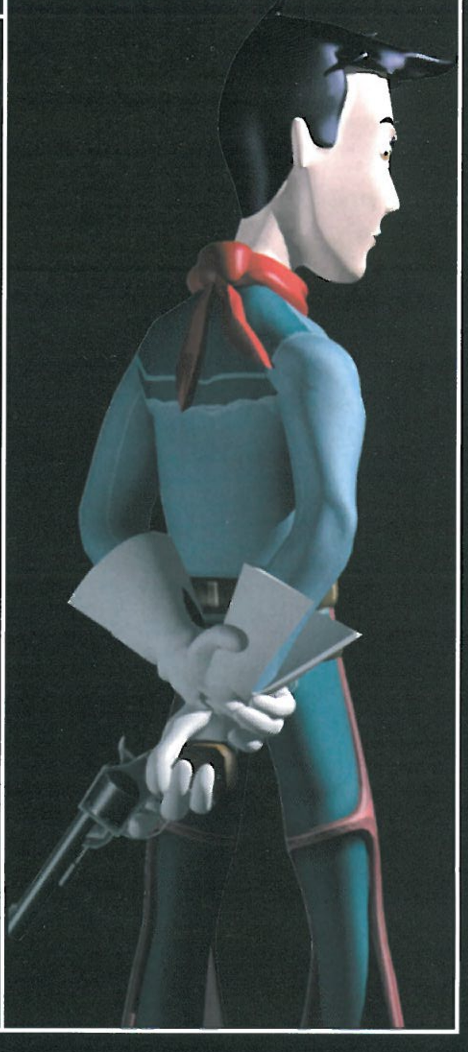
Ha llegado el momento de entrenarse para la Copa América. Así que iza las velas y hazte a la mar con esta demo. Eres el patrón y debes llevar el velero a buen puerto. Para ello, basta con controlar el timón y delegar en tu tripulación las maniobras necesarias. Ten muy en cuenta la dirección del viento. Ah, y no vale echar mano del motor auxiliar para adelantar a tus rivales.

CONTROLES

Dirección: Flechas derecha e izquierda
Gobernar: Ratón

PARCHES, EXTRAS Y UTILIDADES

Si *Commandos 3* te ha mandado al escritorio en más de una ocasión, será que necesitas el parche de actualización a la versión 1.42, que resuelve ese problema y corrige pequeños errores en fases concretas del juego. *Warrior Kings: Battles* es otro juego que necesita ligeros remiendos. La actualización incluida en nuestro CD resuelve errores de programación del modo multijugador y mejora la velocidad del juego.
En nuestra sección de extras, encontrarás fondos de escritorio para juegos como *The Westerner*, *Spellforce* e *Imperivm II*. Cualquiera de ellos puede ser una buena alternativa al soso escritorio de la compañía de Bill Gates. Puede que no dispongas del programa WinZip para descomprimirlos en tu disco duro. No sufras: lo hemos incluido en el apartado de utilidades. Allí encontrarás también la última versión de Direct X, la 9.0.



***Conflict Zone* te lleva al** año **2010**. Por entonces, **una coalición internacional** llamada ICP (International Corps for Peace) **asumirá las funciones** teóricas **de la ONU y la OTAN**. A ellos se enfrenta una maléfica organización secreta.

Instalación

INSTALACIÓN: D:\Setup.exe
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Masa
REQUISITOS: PII 300 MHz, 128 MB de RAM, tarjeta gráfica aceleradora de 8 MB, 485 MB libres en el disco duro.

CONFLICT ZONE





Cuando lo tengas claro, puedes intentar entrar en la base enemiga con todo lo que tengas.

CONTROLES

Desplazamiento por el escenario:	Flechas

El resto de los controles se realizan con el ratón



Empezamos con un consejo práctico: aunque no sea del todo imprescindible, vale la pena que instales el parche de la versión 1.5 del juego, que puedes descargarte desde la página ftp://ftp.ubisoft.fr/patches/conflictzone/CZ_V15_FR.zip. Entre otras muchas cosas, soluciona ciertos problemas relacionados con el sonido y las partidas guardadas. Es recomendable también instalar el parche antes de crear un perfil de jugador, ya que es posible que pierdas los ajustes introducidos si intentas instalarlo después. Algo parecido sucede con las partidas que hayas guardado antes de instalar el parche: son incompatibles con la actualización. Por último, no te preocupes si el proceso de instalación se hace un poco largo; es lento, pero vale la pena.

Ya dentro del juego, puedes acceder a la opción multijugador, al tutorial o directamente a las misiones de la campaña individual, en la que se enfrentan dos bandos. Puedes elegir cualquiera de los dos, aunque debes tener en cuenta que esta primera opción tiene su importancia dado que la forma de obtener recursos de unos y otros es bastante distinta.



Los buenos son los de los cascos azules, ¿o acaso lo dudabas?



Si te ves desbordado, deja que el comandante de turno te eche un cable.



Una vez fijadas las torres defensivas, el centro de mando debe ser tu prioridad.



Antes de proceder al rescate de civiles, asegura la zona.



La infantería con lanzacohetes es barata y muy efectiva.

Conflict Zone es un juego de estrategia bélica en tiempo real con algunos puntos originales. En él tienen mucha importancia recursos habituales en juegos de ambientación contemporánea como el dinero (representado aquí en forma de puntos de mando) y la energía, pero también influye (y mucho) la popularidad, ya que los medios de comunicación informan de las acciones de los bandos en lucha.

Por mucho dinero que tengas, tienes que ganar puntos de popularidad para que tus superiores autoricen la construcción de edificios y unidades especializadas. La forma de entender la popularidad de unos y otros es distinta. El primer bando, la ICP, tiene una opinión pública que espera que sólo utilicen la violencia en casos extremos. Deben actuar deprisa y de forma contundente, pero con un escrupuloso respeto a las reglas del juego. Ello les obliga a crear campos de refugiados y llevar allí a la población civil para evitar que se produzcan "daños colaterales excesivos". Si eres general de la facción GHOST, podrás incluso llevar periodistas entre tus tropas: la opinión pública comparte y aprueba tus métodos. Tanto es así que la población civil de las áreas que controles se unirá a tu ejército tras pasar por el preceptivo campo de reclutamiento. De tu habilidad para llevar adelante acciones militares sin que tus superiores o la opinión pública te den la espalda dependen, en parte, tus posibilidades de éxito.

Conflict Zone es un juego de estrategia bélica en tiempo real con algunos puntos originales

Cosas del escalafón

Según vayas progresando en la campaña, se te irán asignando nuevos comandantes. Saber utilizar de forma eficaz a estos mandos intermedios puede facilitarte mucho las cosas. Con algo de práctica, aprendes a delegar en ellos funciones como la de defensa o ataque automático de zonas asignadas o incluso el desarrollo de tu base (siempre que estés dispuesto a compartir con ellos los recursos disponibles). Por supuesto, se trata de tus subordinados, así que puedes cesarles fulminantemente y hacerte cargo de sus funciones si consideras que su grado de competencia deja que desear.

Por último, hay que tener en cuenta que el juego prevé una serie de limitaciones para la construcción y desarrollo de tu base: sólo puede hacerse en áreas muy determinadas. Éstas se reconocen porque son de forma rectangular y color grisáceo, y no puede decirse que abunden en los escenarios.

Antes de lanzarte a construir como un poseso, examina la zona edificable para ver por dónde puede entrar el enemigo y reserva los puntos de entrada para situar puestos defensivos. Los edificios más importantes deben situarse en la parte central de la estructura para que estén más protegidos. Si construyes una buena defensa y dispones de forma equilibrada los puestos de artillería, conseguirás que tu base sea casi inexpugnable. Esto servirá también para ahorrarse una brutal inversión de recursos en la construcción de vehículos y unidades que desempeñen labores defensivas.

LA MEJOR ESTRATEGIA

Si quieres que ningún oficial de pacotilla ose aguantarte la mirada, demuestra tu poderío haciendo uso y abuso de los siguientes trucos. En primer lugar, pulsa C durante el juego, con lo que activarás el cuadro de diálogo, y luego pulsa la tecla de Retroceso. Ya estás listo para introducir uno de estos mortíferos códigos.

win	Ganar la misión
my Taylor is rich	20.000 puntos de mando y 100% de popularidad



NÚMEROS ATRASADOS



Ésta es la lista de los números aparecidos hasta ahora. Puedes solicitar cualquiera de ellos utilizando el boletín de pedido.

Sí, deseo recibir los números atrasados indicados con una cruz al precio de 4,95 € por ejemplar:

☐ nº1 ☐ nº2 ☐ nº3 ☐ nº4 ☐ nº6 ☐ nº7 ☐ nº8 ☐ nº9 ☐ ESPECIAL nº1 ☐ nº10 ☐ nº11 ☐ nº12 ☐ nº13 ☐ nº14 ☐ nº15 ☐ nº16 ☐ nº17 ☐ nº18 ☐ nº19 ☐ nº20 ☐ ESPECIAL nº2 ☐ nº21 ☐ nº22 ☐ nº23 ☐ nº24 ☐ ESPECIAL nº3 ☐ nº25 ☐ nº26 ☐ nº27 ☐ nº28 ☐ nº29 ☐ nº30 ☐ nº31 ☐ ESPECIAL nº4 ☐ nº32 ☐ nº33 ☐ nº34 ☐ nº35

+2,15 € por gastos de envío (independientemente de la cantidad de ejemplares solicitada)

FORMA DE PAGO

Oferta válida únicamente en España

☐ DOMICILIACIÓN BANCARIA ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

☐ TARJETA VISA Nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ (VISA electrón no válida) Fecha caducidad de la tarjeta ☐☐☐☐

☐ TALÓN NOMINATIVO a nombre de IXO PUBLISHING IBÉRICA, S.L. GIRO POSTAL ☐ (Adjuntar copia del comprobante del pago en Correos)

Nombre y Apellidos...Tel..........................

Dirección...

Población...................................C.P..........................Provincia..........................

Firma del titular de la tarjeta VISA

Enviar el boletín debidamente cumplimentado a: IXO PUBLISHING IBÉRICA S.L. - GAMELIVE PC (NÚMEROS ATRASADOS)
C/ Álava, 140 - 7ª Planta - 08018 BARCELONA - Telf.: 93 241 81 00 - Fax: 93 414 45 34

IXO PUBLISHING IBÉRICA, S.L. informa de que dispone de "hojas de reclamaciones" a disposición del usuario que las solicite, en las que se podrán formular quejas y exponer sugerencias. Los interesados pueden solicitarlas en el número de teléfono 932418100 o bien dirigirse al domicilio social indicado en el presente cupón, donde serán atendidos personalmente

Promoción válida para España. Pedidos para otros países, consultar por teléfono (00 34 932 418 100) o enviar e-mail a: suscripciones@ixo.es

Protección de datos: Según la Ley de Protección de Datos Personales, tienes derecho a acceder, cancelar o rectificar tus datos si éstos fuesen incorrectos. Si quieres que tus datos permanezcan en nuestros archivos pero no quieres recibir información de otras empresas que puedan ser de tu interés, háznoslo saber.



16+
www.pegi.info
La Edición de Oro de Torrente alcanza el nivel Premium
EN LAS CALLES DE MADRID Y MARBELLA LA DELINCUENCIA SE HA EXTENDIDO POR TODOS LOS RINCONES. ADIVINA QUIÉN SE VA A ENCARGAR DEL TRABAJO SUCIO...
© 2003 Virtual Toys S.L. Todos los derechos reservados. Los logos y marcas de Torrente son marcas registradas de Amiguetes Entertainment, S.L. Grabación "Apatrullando la ciudad", interpretada por El Fary © BMG España.
amiguetes
TORRENTE On line
La Edición de Oro incluye Torrente Online: enfréntate a varios jugadores en partidas por red e Internet en 12 nuevos escenarios. La diversión está garantizada.
VIRTUAL TOYS
TORRENTE™ El juego
Descubre todas las novedades de la Edición de Oro de Torrente en www.fxplanet.com
PC-CD-ROM
FX
TORRENTE El juego
16+
TOTALMENTE EN CASTELLANO
VOZ ORIGINAL DE SANTIAGO SEGURA
CON LA VOZ ORIGINAL DE SANTIAGO SEGURA, QUIEN ADEMÁS HA APORTADO SU HUMOR E IDEAS AL JUEGO.
LOS LUGARES MÁS EMBLEMÁTICOS DE MADRID Y MARBELLA HAN SIDO RECREADOS PARA SITUAR LA ACCIÓN DE TORRENTE.
Un caso mal resuelto. Un error imperdonable. Un policía con una hoja de servicios intachable puesto de patitas en la calle... Ahora Torrente se juega el tipo como detective privado para ganarse el reconocimiento que le permita reingresar en el Cuerpo.
Desactiva las bombas que amenazan la Cibeles y la Puerta de Alcalá ▮ Acaba con los francotiradores que siembran el pánico en el centro comercial ▮ Escolta la limusina de un "pez gordo" por las calles de Madrid ▮ Libera a los turistas secuestrados en el Club Náutico de Marbella ▮ Conduce por el centro de Marbella en trepidantes persecuciones "a tiro limpio" ▮ Localiza el refugio del "capo" Spinelli y evita que huya en su helicóptero
9'95€
FX PREMIUM
TORRENTE, EL JUEGO se vende en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática